AmigaNewsAmigaNewsAmigaNewsAm



AMIGANEWS

ISSN 1164-1746

AmigaNews

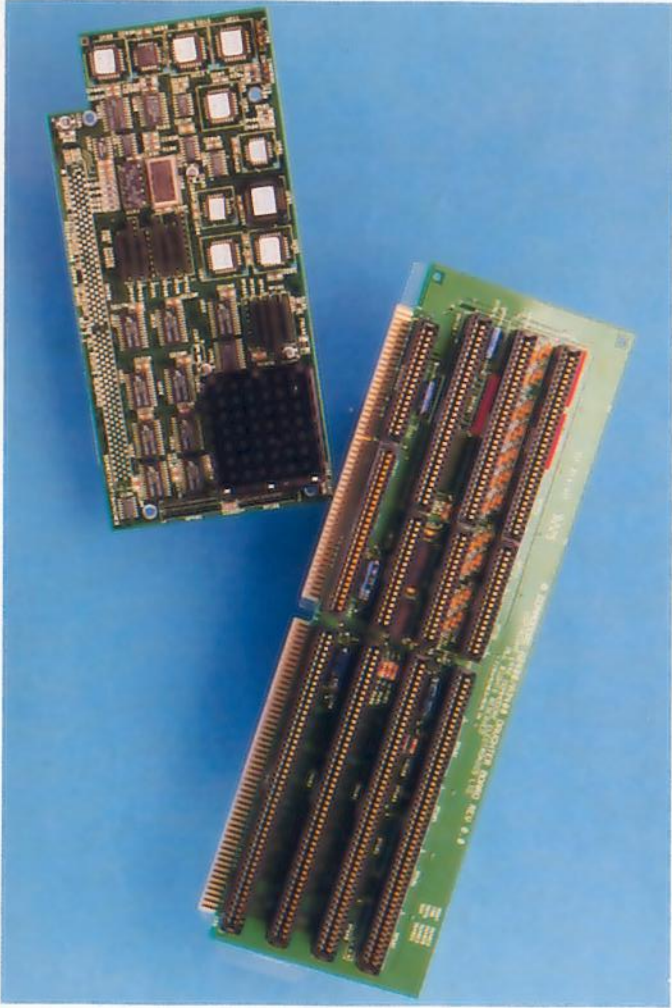
L'ORDINATEUR CREATIF

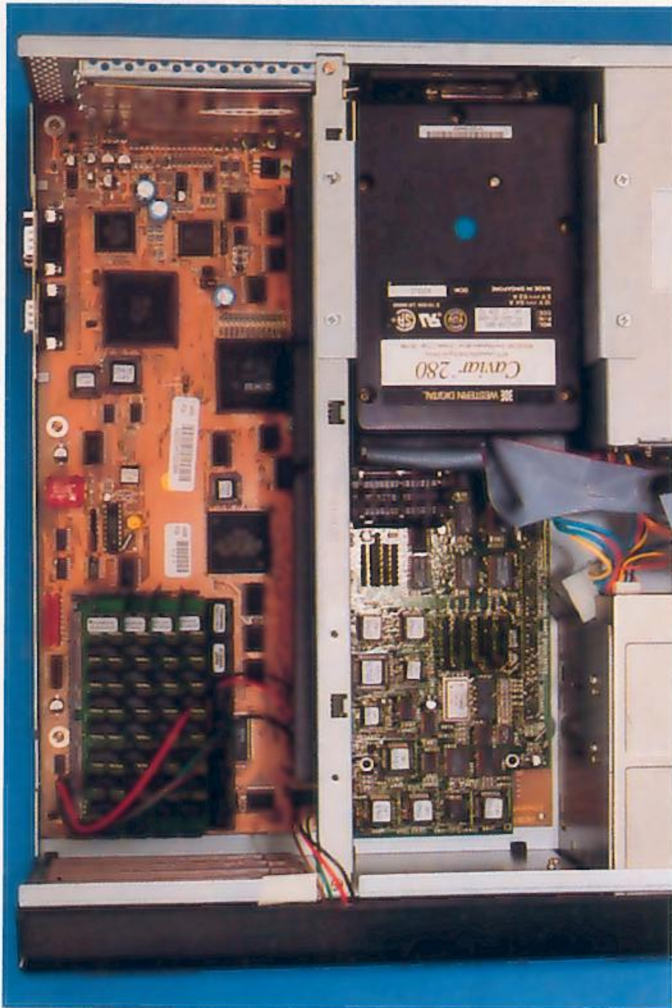
The sky's the limit!
AMIGA A4000

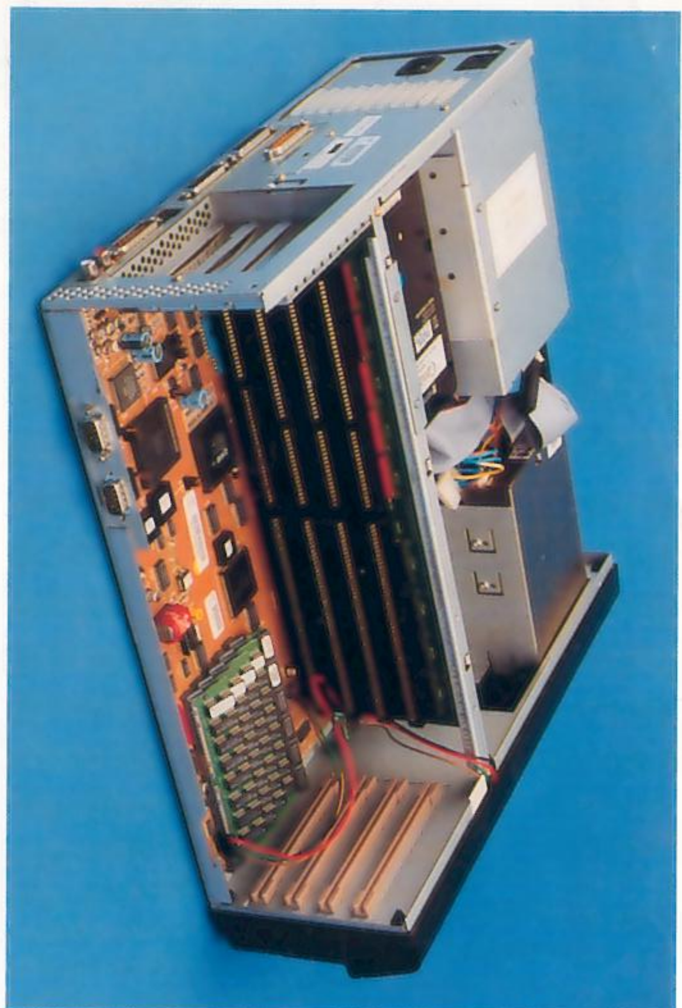
AMIGA 4000



OCTOBRE 1992 No. 50
Suisse 9.40 FS, Belgique 219FB, Canada $5.75







Les entrailles de l'Amiga 4000

SOMMAIRE

Editorial

Ceux qui aiment l'AmigaDOS seront soulagés par les dernières annonces de Commodore. Il y a un mois il était difficile d'encourager quelqu'un à investir dans une famille d'ordinateurs qui commencait à se faire vieille. Les nouvelles machines vont tout changer.

L'Amiga 4000 à base d'un processeur 68040 est un bond en avant, et selon Commodore on peut s'attendre à mieux encore: un DSP puissant, un chipset 32-bits douze à vingt fois plus performant que celui du 4000, une interface SCSI II 32-bits en standard sur la carte mère.

Si les rumeurs concernant les caractéristiques d'une nouvelle machine bas de gamme devaient s'avérer vraies, celle-ci ferait alors la vie très dure au futur Flacon d'Atari.

Dernier point très important: à partir du Système 3.0 qui équipera toutes les nouvelles machines, votre AmigaDos vous enverra des messages en... français !

Dernière minute:Voici les prix en France pour les configurations A4000 qui seront disponibles "courant octobre".

4000/40-40 68040 25MHz,RAM 6Mo, disque dur 40Mo 18990FHT
4000/40-120 RAM 6Mo, disque dur 120Mo 19990FHT
Commodore France annonce également que d'ici la fin de l'année l'Amiga 4000 sera proposé en versions 4000/30-40 et 4000/30-120, cette dernière avec processeur 68030.

NOTRE COUVERTURE

Nous voulions célébrer le cinquantième numéro d'AmigaNews et utiliser la couverture à cet effet (Non, il n'a jamais été question d'un gâteau en 3D!). Plusieurs suggestions ont été faites, nous avions presque trouvé, quand des news sur le 4000 sont arrivées! Naturellement, les news primant sur l'auto-satisfaction, les projets de départ ont été annulés! Nous bouclons dans deux heures (toujours pas de photo) et nous en sommes au point de départ: il n'y a pas de couverture! ZEN!

INDEX DES ANNONCEURS

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition**, SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Secrétaire de direction:
Esmeralda Gimeno

Ont participé à ce numéro:
Bertrand Aubé, Pierre Ardichvili, Guy Beteille, Cédric Beust, Gilles Bihan, Alain Bourgery, Patrick Conconi, David Coronat, Marcel Duruflé, Jean-Luc Faubert, Eric Laffont, Jean Marie Lagarde, Pierre Philippe Launay, Bernard Letourmy, Malika, Jérôme Pagès, Régis Rampnoux, Gilles Soulet, Patrick Trémisi

COMMODORE DEVOILE L'AMIGA 4000

ET SES PLANS POUR L'AVENIR

*L'avenir de l'Amiga pour les prochaines années est rose. A Pasadena, California pendant l'expo **World of Commpodore**, des annonces très intéressantes ont été faites pas Commodore. L'Amiga 4000 a été présenté officiellement avec le AGA chipset (anciennement AA chipset).*

Les caractéristiques de l'A4000 correspondent à peu de choses près à celles que nous vous avons communiquées le mois dernier. Pas de DSP pour le moment mais il sera possible de faire une mise à niveau grâce à la carte fille du 4000. La configuration mémoire standard est 2Mo de chip et 4Mo de Fast. Bus IDE pour le disque dur et Workbench 3.0 supportant 256 couleurs parmi 16 millions.

Bref, rien de nouveau pour nous. Ah si, ***Amiga Vision Pro V3.0*** est désormais disponible.



Ce que Commodore a fait pour la première fois depuis longtemps, c'est révéler ses projets pour les années à venir dans la gamme Amiga - et ces projets sont au delà de tout ce qu'on pouvait imaginer. C'est Louis Eggebrecht, le boss du développement chez Commodore (un ancien d'IBM) qui a tenu le discours suivant à Pasadena.

Commodore a l'intention dans l'avenir de faire sous-traiter la fabrication de ses conmposants par d'autres fabricants (HP etVSLI ont été mentionnés) pour des raisons de coûts. Par exemple, le chip Lisa, qui remplace Denise dans le chipset AGA, provient de trois sources différentes. Les avantages sont nombreux: les nouveaux composants sont fabriqués en CMOS au lieu de NMOS, la conception et les tests pourraient être faits plus rapidement. Les seuls composants que Comodore fabrique encore sont ceux du C64, qui se vend encore à des quantités astronomiques de 700000 unités par an en Europe.

Les chipsets de l'avenir

Les améliorations du chipset de l'Amiga se feront en deux temps: il y aura d'abord "le chipset bas de gamme", composé de deux chips (composants, puces) contenant chacun environ 100000 transistors. A titre de comparaison, rappelons que l'ECS contient environ 60000 transistors par composant et que l'AGA actuel en compte 80000.

Ces nouveaux composants seraient capables d'adresser directement de la mémoire dynamique 32bits et d'avoir une fréquence d'horloge de pixels de 57Mhz. La compatibilité sera maintenue avec les composants ECS et AGA. Commodore accorde beaucoup d'importance à la compatibilité pour le chipset bas-de-gamme.

Il pourra y avoir des lecteurs de disquettes de 4Mo et le chipset devra supporter les processeurs 32bits. La mémoire supportée devrait être 8 fois supérieure à ce qui est possible actuellement et des taux de rafraîchissement de 72Hz seront possibles dans certains modes. Il sera facile d'obtenir 2 fois la performance et d'avoir des modes comme 800*600 en 8 bits (256couleurs) 72Hz.

Ce chipset supportera le mode 16 bits true color, c'est-à-dire 65536 couleurs simultanément et un port série de type FIFO (first in, first out) apportant une solution à de nombreux problèmes de port série présents actuellement.

Un million de transistors

Dans un deuxième temps, il y aura le chipset "haut-de-gamme", composé de 4 chips contenant chacun de 500000 à 1 million de transistors ! La mémoire utilisée sera de la VRAM de 32 ou 64bits, augmentant encore la performance. La fréquence d'horloge de pixel sera programmable entre 57 et 114Mhz (la fréquence actuelle de l'AGA est de 28Mhz). La tendance va vers des systèmes à architecture d'horloge asynchrone permettant de faire fonctionner chaque composant indépendamment des autres au maximum de ses capacités.

The nouveau chipset soutiendra des modes "chunky", sans perdre sa forme bitplane. Il soutiendra également CD-ROM avec une ligne série super-rapide permettant l'affichage de vidéo et le playback du son en temps réelle. Il comportera des fonctions de framegrabbing (vitesse de trame non-annoncée) et "screen promotion", un écran de 1kx1k et 8 canals de son 100 Khz 16 bit.

Pour soutenir tout ceci il aura une fonction de "DMA sur demande" et restera pourtant compatible avec l'ECS et AGA.

La performance de ce chipset sera environ 12 à 20 fois celle du AGA. Il y aura un blitter 32 bits 8 fois plus puissant que celui du AGA chipset. Le système sera capable d'allouer un blitter pour chaque bitplan! Le mode couleur sera en 24 bits true color. Il y aura des routines améliorées de décompression intégrées supportant des types de données différents comme JPEG ou MPEG. Le genlockage sera également amélioré (pas de précisions). Le système sera entièrement modulable pour pouvoir accepter des mises à niveau ultérieures. Le

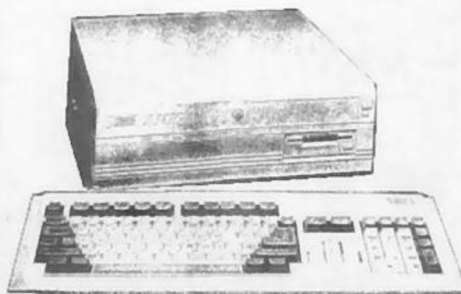
taux de rafraîchissement par défaut sera de 72Hz avec la possibilité d'aller jusqu'à 100Hz. Le connecteur CPU sera en 32 bits et capable d'accepter différents types de processeurs, comme des processeurs RISC, par exemple.

Les Amiga à venir

Eggebrecht a ensuite abordé les capacités des nouveaux modèles. AGA sera incorporé à chacun des Amiga à être présenté à partir de maintenant. Tous les modèles futurs seront modulables, permettant d'ajouter des processeurs de type RISC (il insiste!!). Selon lui, Commodore réalise qu'ils ont ces dernières années été en retard sur le développement par rapport à la concurrence et que les développements n'étaient pas à la hauteur de ce qui aurait maintenu le niveau de technicité des Amiga au maximum (enfin Commodore se réveille).

C'est désormais fini, Commodore à décidé de dépasser les standards, des processeurs 100Mhz seront inclus dans les modèles dès qu'il seront disponibles. Le support DSP arrive, il y aura du SCSI II 32 bits dès janvier et il sera incorporé aux cartes-mères futures. Le concept CDTV rejoindra la famille Amiga avec de la vidéo en temps réel grâce à MPEG.

Le CDTV lui-même subira d'importantes baisses de prix et sera amélioré. Commodore considère toujours le CDTV comme étant un de ses projets les plus importants.



En ce qui concerne les systèmes d'exploitation, Eggebrecht a parlé des nouvelles versions de l'OS à venir. Les deux buts essentiels de Commodore sont la compatibilité et la stabilité. RTG (Retargetability), permettant d'intégrer en standard au sein du système toute extension graphique afin que celle-ci soit reconnue et supportée par celui-ci, est en développement. La version 3.0 du système d'exploitation inclut toutes les nouveautés de la version 2.1 avec en plus le support AGA (256 couleurs sur la Workbench etc...) et le support multimédia. La future version 3.1 aura des extensions réseau API (le système TCP/IP ne sera pas vendu séparément mais directement intégré au système 3.1). Seront également supportés le partage de fichiers (file sharing) et le partage d'imprimantes.

Ces annonces ne sont pas des élucubrations, Commodore affirme en être pratiquement arrivé au stade de la conception finale, sans pour autant donner de dates fixes pour la disponibilité. Eggebrecht et Jimm Dionne ont affirmé que les Amiga actuels (500,2000, 3000) ne pourraient pas bénéficier des chips AGA. Les raisons techniques ont été données: les nouveaux chips sont en partie montés directement sur la carte mère (SMD) pour limiter la capacitance quand il sont cadencés à de hautes vitesses. Ils ont également un accès direct en 32 bits à la mémoire. La mémoire utilisée dans les Amiga actuels est donc incompatible avec ces nouveaux composants. Dionne a cependant avoué qu'"à peu près un million de personnes" lui ont déjà demandé un programme de mise à niveau pour les nouvelles machines et qu'il y en aurait probablement un.

Leon Guilbirds





On le savait depuis longtemps, Commodore nous réservait une surprise de taille pour cette fin d'année. C'est fait, l'Amiga 4000 vient de nous être présenté au "World of Commodore" qui se tenait à Pasadena fin septembre.

En même temps est aussi dévoilé le nouveau système d'exploitation de l'Amiga dénommé Amigados Release 3 Operating System.

L'Amiga 4000 semble une machine bien différente de ce que nous connaissons déjà. James Dionne (le président actuel de Commodore Business Machines Inc.), décrit le nouvel Amiga comme le meilleur rapport performances/prix de toute l'industrie informatique disponible à ce jour.

On veut bien le croire.

Le 4000

Ce nouvel Amiga est radicalement différent de ses prédécesseurs tant dans ses performances que dans son architecture. Les custom chips de l'Amiga 4000 sont tous différents des anciennes machines que ce soit le 2000 ou le 3000. Tout en étant plus ou moins compatibles, ils travaillent désormais plus rapidement et proposent un grand nombre de nouveautés en accord avec l'AmigaDos 3.0.

Le plus intéressant dans ce 4000 est de découvrir avec bonheur que cette machine est totalement évolutive et complètement ouverte. Sa carte mère, outre les 4 slots d'extensions (comme sur le 3000) ne contient pas le coeur de l'Amiga: le processeur. En effet ce dernier se trouve sur une carte additionnelle (carte fille) enfichée dans le connecteur CPU (le même que sur le 3000) dans un coin de la carte mère. Aussi on pourra donc voir différentes versions d'Amigas 4000 dans le futur et surtout la machine pourra facilement s'adapter à une toute autre évolution des microprocesseurs de la famille Motorola. A l'heure actuelle, c'est une carte fille possèdant un 68040 cadencé à 25 MHz qui nous est présenté. Aux Etats-Unis l'Amiga 4000 est vendu dans la configuration suivante:

Le prix aux USA:Unité centrale Amiga 4000, disque dur 120 Mo, 6 Mo de Ram, lecteur haute densité 1.7Mo 3699 $ (environ 18000 Francs).

La carte mère

Comme on l'a vu tout à l'heure, l'esprit de l'Amiga est quand même préservé. Tous les customs chips ont cependant fortement évolué vers des performances assez impressionnantes. A part PAULA (8364 R7) et RAMSEY (contrôle de la RAM, se trouvait sur 3000) qui sont restés, les autres sont à la retraite et remplacés par de nouveaux plus performants, cadencés à des fréquences plus rapides. Par exemple DENISE a disparu et c'est LISA (8203 R2) qui la remplace; le super Fat AGNUS est remplacé par ALICE, le tout en 32 bits.

Comme sur le 3000 on retrouvera les mêmes connecteurs de cartes d'extensions (4) disposées horizontalement. Toutes les possibilités des cartes aux normes Zorro II et III sont conservées sur ce 4000 ainsi que les cartes utilisant le slot vidéo et les cartes d'émulations PC.

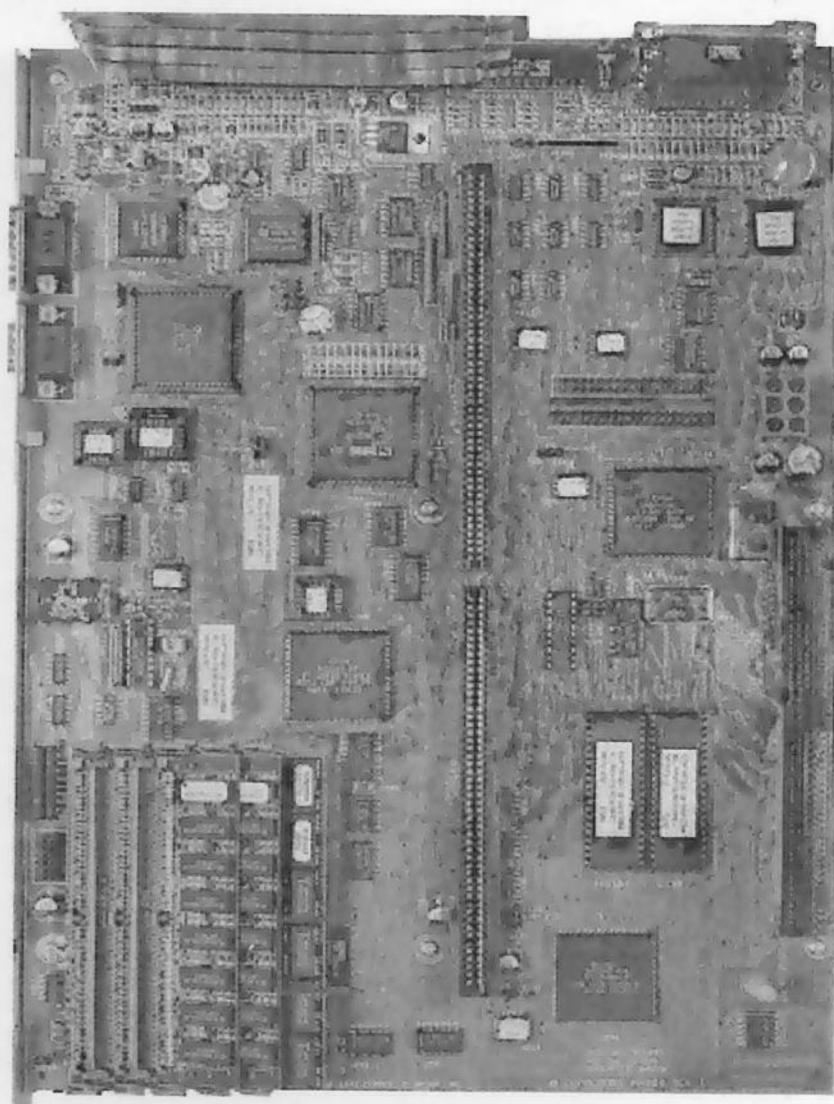
Sur cette nouvelle carte mère on trouve de nouveaux emplacements pour la RAM acceptant les barrèttes SIMMs très employées dans le milieu PC. Il existe cinq emplacements de barrètes possible. La Chip-Ram et la Fast-Ram sont confondues dans ces supports. La Chip et la fast sont extensibles à ... je ne sais pas vraiment encore. De toute façon suffisamment pour gérer les nouveaux modes offerts par l'OS 3.0.

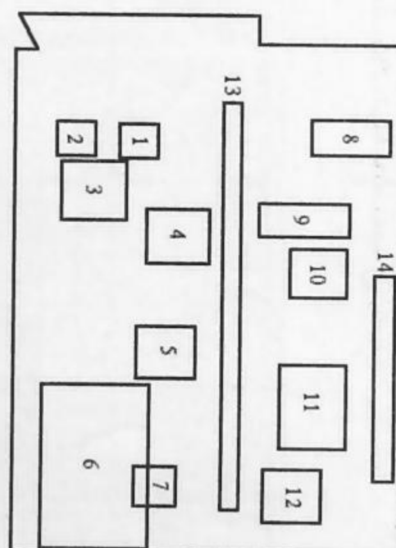
La ROM occupe deux circuits pour un total de 512 Ko pour l'OS 3.0 en version 39.xxx. Nous en reparlerons plus tard.

Le point le plus sombre de ce 4000 est constitué par la disparition du contrôleur SCSII qui équipait les 3000. Je ne comprends pas vraiment l'utilisation d'un contrôleur IDE (16 bits comme sur les PC) qui offre un maximum de restrictions aux utilisateurs du SCSII. Explications: un port SCSII permet de contrôler jusqu'à 7 périphériques en même temps sur un seul connecteur, que ce soit des disques durs, des imprimantes ou autres. Un contrôleur IDE, lui, n'offre au maximum que deux possibilités de connecter seulement des

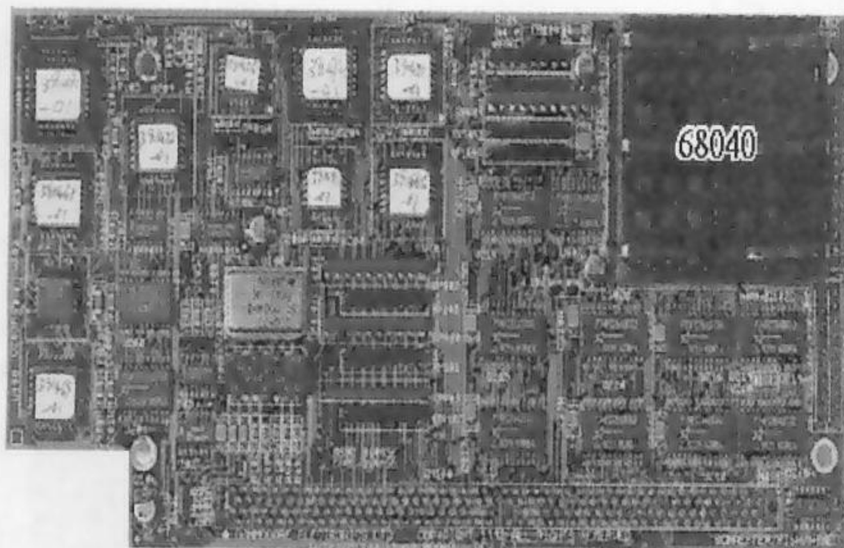
Carte mère de l'Amiga 4000



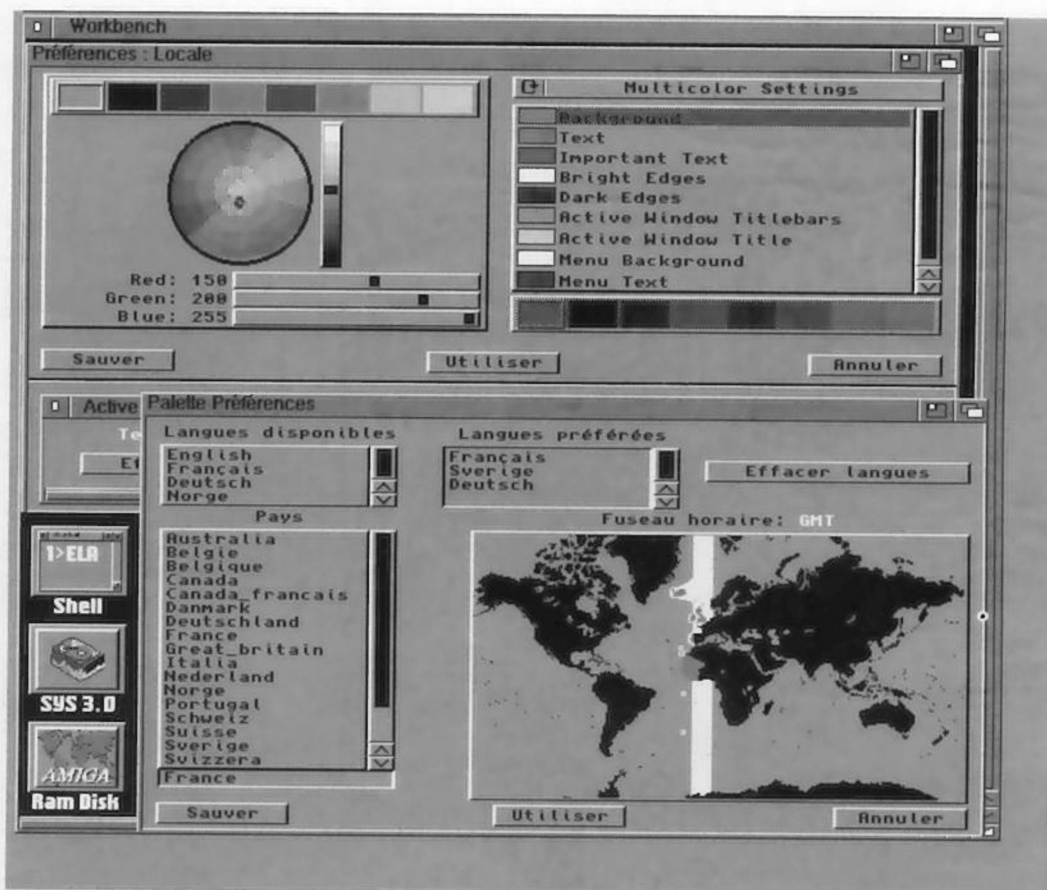




1 - Video DAC (ADV 7120)
2 - PAULA (8364 R7)
3 - ALICE (8374 R2)
4 - LISA (8203 R2)
5 - S BUSTER (Bus controleur)
6 - 32 Bits (Chip + Fast RAM)
7 - BRIDGETTE
8 - CIA (8250)
9 - Floppy + IDE
10-FAT GARY
11-512 Ko ROM OS3.0
12-Support Zorro III
13-RAMSEY (RAM control)
14-Slot Processeur



Carte fille 68040 25 MHz de l'Amiga 4000



disques durs. De plus il est plus lent. Evidemment on pourra dire qu'un disque dur IDE est moins cher qu'un SCSII. C'est cependant une mauvaise excuse sachant que la machine va coûter près de 20000 francs en France et que la différence de prix entre un IDE et un SCSII de la même capacité n'exéde pas 1000 francs dans tous les cas. La disparition du SCSII est donc la mauvaise nouvelle.*(Ed: C'est provisoire - voir l'article précédent)*

Le Slot CPU (compatible 3000) contient désormais le processeur 68040 sur la carte fille qui s'y enfiche. C'est une bonne nouvelle ici. Toutes les évolutions et tous les différents modèles différents modèles d'Amigas sont possibles.

On a aussi beaucoup parlé du DSP, y sera, y sera pas... en fait il n'y est pas (pour le moment). Rien n'est cependant définitif et il ne serait pas étonnant de voir des nouveaux 4000 (dans quelques temps) équipés de ce circuit miracle, soit sur une nouvelle carte fille, soit ailleurs. Un échange de carte fille sera alors sûrement facile à opérer.

Les performances

L'Amiga 4000 est donc équipé de base d'un 68040 et de nouveaux chipsets (AA) plus rapides tournant à une fréquence doublée par rapport au 3000. Conséquence: un Blitter plus rapide, des échanges plus rapides et donc des possibilités accrues surtout au point de vue du graphisme. Les circuits spécialisés du 3000 fonctionnaient en interne à une fréquence d'environ 3.2 MHz. Ils tournent maintenant à plus de 7 MHz en 32 bits et ont été améliorés (sauf RAMSEY qui se promène toujours avec son BUG). De nouveaux circuits ont fait leur apparition mais je ne les connais pas encore suffisamment pour en parler ici. La 4000 suscitera beaucoup d'autres articles.

C'est donc côté graphisme que les meilleures surprises nous attendent. Avec ses nouveaux chipsets, l'Amiga 4000 possède maintenant une palette de couleurs de base de 16 millions de couleurs (4096 sur les anciens modèles). De nouveaux modes graphiques sont maintenant à notre disposition pour profiter pleinement de cette palette. Voici la liste des modes disponibles sur le 4000. *(voir fig ci-dessous)*

Mode	Type	Résolution Max. (Overscan)	Couleurs (/24bits)	Fréquence (V / H)
PAL	Hires	724 x 283	256	50 / 15.5
	Hires Lace	724 x 566	256	50 / 15.5
	Lores	362 x 283	256	50 / 15.5
	Lores Lace	362 x 566	256	50 / 15.5
	Super Hires	1440 x 283	256	50 / 15.5
	Super Hires Lace	1440 x 566	256	50 / 15.5
NTSC	Hires	724 x 241	256	60 / 15.7
	Hires Lace	724 x 482	256	60 / 15.7
	Lores	362 x 241	256	60 / 15.7
	Lores Lace	362 x 482	256	60 / 15.7
	Super Hires	1440 x 241	256	60 / 15.7
	Super Hires Lace	1440 x 482	256	60 / 15.7
Euro 36	Hires	724 x 200	256	73 / 15.7
	Hires Lace	724 x 400	256	73 / 15.7
	Lores	362 x 200	256	73 / 15.7
	Lores Lace	362 x 400	256	73 / 15.7
	Super Hires	1440 x 200	256	73 / 15.7
	Super Hires Lace	1440 x 400	256	73 / 15.7
Euro 72	Productivity	640 x 400	256	70 / 31.4
	Productivity Lace	640 x 800	256	70 / 31.4
Super 72	Hires	448 x 300	256	73 / 15.7
	Hires Lace	448 x 600	256	73 / 15.7
	Super Hires	896 x 300	256	73 / 15.7
	Super Hires Lace	896 x 600	256	73 / 15.7

Mode	Type	Résolution Max. (Overscan)	Couleurs (/24bits)	Fréquence (V / H)
MultiScan	Productivity	680 x 495	256	60 / 31.4
	Productivity Lace	680 x 990	256	60 / 31.4
Double PAL	Hires	676 x 269	256	50 / 29.5
	Hires Dbl	676 x 538	256	50 / 29.5
	Hires Dbl Lace	676 x 1076	256	50 / 29.5
	Lores	338 x 269	256	50 / 29.5
	Lores Dbl	338 x 538	256	50 / 29.5
	Lores Dbl Lace	338 x 1076	256	50 / 29.5
Double NTSC	Hires	676 x 226	256	59 / 29.2
	Hires Dbl	676 x 452	256	59 / 29.2
	Hires Dbl Lace	676 x 904	256	59 / 29.2
	Lores	338 x 226	256	59 / 29.2
	Lores Dbl	338 x 452	256	59 / 29.2
	Lores Dbl Lace	338 x 904	256	59 / 29.2
A 2024	10 Hz	1024 x 1024	4	50 / 15.7
	15 Hz	1024 x 1024	4	50 / 15.7

Certains modes acceptent le HAM et le nouveau **HAM8** permettant d'utiliser 262 144 couleurs simultanées

La Fréquence Verticale est donnée en Hz
La Fréquence Horizontale est donnée en KHz



D'après notre correspondant à Pasadena le Workbench 3.0 manipule aisément plus de 800 x 600 pixels en 8 bits (256 couleurs) parmi 24 bits. Un mode particulier de HAM nommé S-HAM ou HAM8 (256 registres) nous permettra d'utiliser plus de 250000 couleurs parmi 16 millions sur toutes les résolutions déjà citées. Ce HAM8 est donc une sorte de codage sur 256 registres qui ressemble au non-regretté HAM-E (tiens, tiens...) mais apparemment sans contraintes et avec un affichage largement plus précis.

Ces nouveaux modes propulsent l'Amiga 4000 encore plus haut et il devient largement plus concurrentiel avec de nombreuses solutions graphiques ou même PAO et PréAO bien plus onéreuses.

Le système 3.0

Ce nouvel OS 3.0 commence avec la version 39.xxx qui est en fait un aboutissement du 2.0 et 2.1. Le look global est le même que le 2.0 et à part l'ajout de l'utilitaire CrossDos (permettant de lire directement les disques PC sur le lecteur Amiga), déjà présent sur la version 2.1, rien de nouveau au premier abord. En fait c'est ici aussi l'aboutissement du 2.0 avec des présentations modifiées de certaines fenêtres et gadgets. En y regardant de plus près, on découvre dans le tiroir préférences la librairie *Locale* qui est la véritable révolution de cet OS. La *Locale* est implémentée dans l'Amiga pour permettre de transformer tous les messages contenus dans les fenêtres et les menus (en fait dans la ROM), dans la langue de votre choix. Et oui, voici enfin la possibilité de travailler en français sur votre Amiga. De plus si un logiciel (cf Gigamem) utilise cette fonction *locale*, il peut donc lui aussi parler la langue que vous désirez. Pratiquement toutes les langues sont disponibles avec le Workbench 3.0 et cette librairie peut aussi bien fonctionner sur les anciens Amigas. Dans l'image illustrant l'OS 3.0 on peut aussi voir le nouvel écran de la palette du Workbench permettant de sélectionner ses couleurs jusqu'à 256 simultanément. Toujours dans les préférences et dans BW PATTERN, il est désormais possible de charger une image IFF en fond d'écran du Workbench et dans les fenêtres, ces images étant dans tous les formats d'écrans déjà cités. Enormément de nouveautés sont présentes dans cette version 3.0 du système d'exploitation; nous en reparlerons en détail plus tard dans d'autres articles quand on aurra tout essayé et compris.

En résumé

L'Amiga 4000 semble être la machine idéale pour la décénnie multimédia et une réponse cinglante aux PCs qui commencent à empiéter dans ce domaine. Désormais l'Amiga 4000 a repris une longueur d'avance sur tous ses adversaires, que ce soit PC, Mac ou autres.

En parlant "d'autres", je vous conseille de lire la partie qui suit et qui est réservée au FALCON d'Atari qui ne semble plus être un concurrent de l'Amiga même si son prix (1/3 du 4000) peut sembler attrayant.

La concurrence

LE FALCON d'ATARI

Cette nouvelle machine annoncée depuis longtemps voit le jour pratiquement en même temps que le nouvel Amiga. Attendue par beaucoup de monde elle en décevra sûrement une grande partie en ce qui concerne le graphisme. Les musiciens par contre seront comblés car il est équipé d'un son d'une qualité CD (16 bits, 50 KHz de taux d'échantillonnage). Pour le moment l'Amiga n'a pas ces caractéristiques sonores.

Le Falcon possède le DSP Motorola 56001 qui équipe le Next, permettant le traitement de certaines informations avec une vitesse de 16 MIPS (Millions d'Instructions Par Seconde).

Côté Processeur central il est légèrement sous motorisé avec un 68030 et un 68882 tournant à 16 MHz (fréquence fixe non évolutive). La mémoire quant à elle (4Mo extensible à 14Mo) reste de la Ram 16 bits.

Le Falcon sera livré avec un disque dur interne en 2.5" (voir photo) de 65 Mo de capacité contrôlé par la norme AT-Bus IDE (comme sur le 4000). Le lecteur de disquette haute densité sera capable de lire le format 1.44 Mo, donc les disquettes PC.

Côté résolution graphique, on retrouve tous les modes de ces prédécesseurs plus de nouveaux modes directement inspirés du monde PC.

Le tableau ci-dessous montre les différents écrans possibles.

Comme on peut s'en rendre compte, la palette est de 262144 couleurs maximum avec un mode en 320 x 200 en 32 768 couleurs. Pour les jeux ce mode sera sûrement très intéressant. Et le mode de travail en 640 x 480 utilise 256 couleurs simultanées.

Le nouveau TOS appelé MultiTOS est encore une inconnue en ce qui concerne l'utilisation des programmes en réelle multitâche comme sur un Amiga.

Conclusion

Comme d'habitude il semble que l'on ait économisé chez Atari en utilisant par exemple le bon vieux capot du ST et son clavier, les chips VGA pour l'affichage ... . Quoi qu'il en soit il est fourni avec le DSP de Motorola et un son en 16 bits. C'est sur ce créneau que le Falcon fera sûrement son chemin. Pour un prix de 1000 $ aux Etats-Unis, il ne passera pas inaperçu. Il n'est pas un concurrent pour l'Amiga 4000 (qui coûtera plus de 3 fois plus cher) tant le 4000 est au dessus du lot en ce qui concerne le graphisme, la technique et la rapidité (même sans DSP).

Côté système d'exploitation, le MultiTOS aura de grandes difficultés à rivaliser avec l'AmigaDos même en version 2.0. Cette machine va permettre à Atari de s'implanter encore plus dans le milieu du jeu et des professionnels de la musique.

Comment Commodore peut-il contrer le Falcon? La réponse semble se dessiner avec les bruits d'un Amiga de moyenne gamme équipée d'un processeur 32 bits cadencé à 16 MHz (probablement un 68020), possédant les Chips du 4000 (donc son graphisme et son OS 3.0) et un disque dur interne pour un prix équivalent au Falcon d'Atari. Son nom n'est pas encore fixé, mais pouvait être A1200. Si cette machine voit le jour elle sera bienvenue et représentera avec le 4000 la base de la nouvelle gamme Amiga pour les années 90.

Eric Laffont

Mode	Résolution Max. (Pas d'overscan)	Couleurs	Palette
ST-Low	320 x 200	16	262 144
ST-Med	640 x 200	4	
ST-High	640 x 400	2	
True-Color	320 x 200	32768	
Flacon	640 x 480	256	
VGA/Video	320 x 200 640 x 400	256	

ATACOM 92

Reportage par Le club Amiga Télécom-Paris et nos correspondants

Le salon Amiga ATACOM ouvrait pour la première fois ses portes le week-end du 12 Septembre, et le lundi suivant pour les professionnels. Cela se passait à Juvisy, en banlieue parisienne, et nous avons assisté à l'événement!



François Lionet , programmeur d'Amos

Dans une grande salle de 900 m2 au plafond lointain, environ 3000 visiteurs ont pu voir et toucher le matériel et le logiciel d'une trentaine de stands.
Cette fréquentation (en exposant et en visiteur) n'est certes pas à la hauteur de ce qu'on pourrait espérer de la population amigaïste nationale, et l'équilibre financier n'est pas encore certain: les professionnels sont toujours hésitants pour un premier salon, l'association n'avait pas encore fait ses preuves...
Ceux qui doutaient ont eu bien tort car la fête était réussie. Vu le professionnalisme avec lequel le salon a été préparé, organisé et tenu, nul doute qu'il va devenir LE rendez-vous annuel de référence dans le monde Amiga français.
La plupart des piliers de notre marché national étaient là ainsi que la presse Amiga, les vidéastes, et quelques clubs et développeurs. Le stand le plus marquant dans ce salon fut celui de CIS qui, construit pour l'occasion, était une attraction à lui tout seul.

Commodore s'est également impliqué dans la préparation du salon, même si son stand propre était plutôt discret (cela est dommage, et a pu laisser croire qu'ils n'étaient pas vraiment de la partie).

Professionnel était le maître mot de cette exposition, celle ci ayant clairement établi qu'il existait un public assez connaisseur pour assister à un salon s'intéressant exclusivement aux applications sérieuses de notre machine (et où il s'agissait de montrer plutôt que de vendre).

SUITE PAGE 12



Someware propose :

vente par correspondance

Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

Boing ! La souris professionnelle — 590F

LA souris optique 3 boutons pour tous les Amiga ! Troisième bouton pour les sélections multiples sous Workbench : utilitaires fournis sur disquette. Très précise, elle est idéale pour toutes les utilisations pro. Indispensable pour XWindow ou Amiga Unix.

Une exclusivité Someware

DICE, le compilateur C de Matt Dillon — 590F

- compilateur C ANSI
- version 2.06.40 (enregistrée) en trois disquettes compressées
- fichiers include et bibliothèques Amiga en version 1.3 **et** 2.0
- documentation en **Français,** un livre de 250 pages
- mise à jour des utilisateurs enregistrés auprès de Matt Dillon — **290F**

Une exclusivité Someware

Comprendre et bien exploiter son Amiga — 250F

- le seul livre en Français sur le Workbench 2.0 !
- 2 disquettes compressées contenant les meilleurs outils compatibles avec le Workbench 2.0

Une exclusivité Someware

XWindow System — 3950F

Serveur X11R4 pour AmigaDOS. Fourni avec OpenLook. Motif en option. Connections locales ou en réseau (arcnet ou ethernet) par TCP/IP ou DECnet.

XWindow démo — 400F

Une exclusivité Someware

Les Fish, rien que les Fish, toutes les Fish — 15F

La collection complète des AmigaLibDisks, en direct de chez Fred Fish, au prix de **15 F** le disque, ou 13,50F le disque pour 100 disquettes et plus. Au 1er Octobre 1992, les n° 1 à 740 vous attendent. Abonnement sur demande.

Aquarium — 15F

Le catalogue complet des Fish sur une seule disquette. Plus de 960Ko de données compressées. Mise à jour gratuite sur demande*

Catalogue — 15F

Le catalogue des produits Someware sur une disquette. Mise à jour gratuite sur demande*

** Gratuite pour vous comme pour nous : pour mise à jour, retournez la disquette originale avec une enveloppe affranchie.*

Participation aux frais de port : gratuit pour les disquettes (Fish, Aquarium, Catalogue). Autres commandes : 20F pour le premier produit + 10F par produit supplémentaire.

Pour tous nos produits : support technique gratuit

Pour vos problèmes de développement logiciel, l'étude, l'implantation et l'administration de réseaux Amiga/Unix/Vax, consultez Someware

Renseignements, commandes et support :
Someware • 1 rue Léo Lagrange • 59212 Wignehies
Téléphone : 27 57 41 05 • Fax : 27 60 60 87

Revendeurs intéressés, contactez-nous

FUTURO

INFORMATIQUE

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

8 bis, rue du 93e R.I.
85000 LA ROCHE SUR YON
© 51 46 03 64 - fax 51 462 294

POUR RÉUSSIR SON INVESTISSEMENT VIDÉO-INFORMATIQUE

AMIGA 600 - 3000 - GENLOCKS
LOGICIELS TITRAGE - EFFETS SPECIAUX
DESSIN - IMAGE DE SYNTHESE...

INFO-VIDEO



CARTE VIDEO GVP IV24

LA "DREAM CARD" VIDEO pour A 2000/3000. Plus qu'un super-Genlock, c'est une carte graphique 24 bits qui affiche en 16 millions de couleurs, numérise temps réel, permet (avec hardware) la vidéo numérique -enregistrement sur disque dur, incrustation d'une image dans l'autre, ...-, désentrelace, accepte et affiche le RGB, PAL ou Y/C. **MAGIQUE !**

A partir de ——— *TTC* **18990F**

CARTE SON AD516



Quand votre A2000 / 3000 devient un magnétophone numérique 8pistes stéréo 16 bits, synchro SMPTE !

Le partenaire idéal du vidéaste amateur ou professionnel pour -entre autres applications- la post-synchronisation son à qualité CD (échantillonnage 16 bits à 44 KHz) sur 8 voies. Possibilité de mixage, traitement du son, ... Enregistrement direct sur disque dur, Lecture/enregistrement en simultané... Liaison avec Bars & Pipes. A découvrir dès la mi-septembre (avant-première Atacom) !

La carte + Studio 16 ver. 2.0 ——— *TTC* **11990F**

NEWS LOGICIELS — *EXPO PERMANENTE*

SCALA 2.0 dit "MULTIMEDIA"
La nouvelle référence pour presque tout faire : titrage, slide-show, borne interactive, pilotage de son, videodisque, magnetoscope,...

SCALA INFO-CHANNEL
Pilotage à distance -via modem- de bornes d'affichage par un seul opérateur qui créé, édite, modifie, gère plusieurs sites...

IMAGINE 2.0 U.S.
Sans doute le meilleur Ray-Tracer de la Planète Terre sur Amiga... et sur d'autres ! Très puissant, convivial, un rendu superbe.

CALIGARI 2.0 en français
Le plus convivial des logiciels 3D. Le plus inttuitif. Très puissant dans le modelage, facile dans l'animation, un support technique efficace,Caligari, c'est la référence ! Et la doc est en français !!!

EXCEPTIONNEL ! DES OCCAS EN OR :
GVP 68030 - VidéoMaster - Scanlock - U-Matic 6000F - Atari, Amiga, ... VITE !

ARCHOS

Les développeurs de la carte Avidéo 24 nous ont présenté leur nouveau **logiciel de dessin** pour cette carte. Ce programme remplacera avantageusement le petit "essai" livré avec l'AVideo et n'imposera peut être plus l'achat de TV Paint pour travailler sur l'Avideo 24.
Toujours pour l'Avideo, un utilitaire nommé ***AVBINDER*** permet d'interfacer les images 24 bits affichées par l'Avidéo avec tous les logiciels de l'Amiga (Scala, Dpaint...).
Signalons le nouveau prix de l'Avidéo 24 avec ses nouveaux logiciels: 3490F.
On a pu aussi découvrir en avant première:
- la nouvelle **Avidéo Y/C** avec les caractéristiques suivantes: Carte d'affichage et animation 12/24 bits, digitaliseur temps réel, genlock et compression/décompression hardware des données. Un essai détaillé bientôt dans AmigaNews.
- une carte mémoire 4Mo se connectant sur le port PCMCIA du 600.
- Opéra 600, un système portable de présentation piloté par télécommande infra-rouge, comprenant dans son boitier un 600 + avideo 24 + disque dur. Nous l'avons prévu le mois dernier comme un portable. En fait il a été conçu pour faire les présentations, mais l'ajout d'un clavier de 2000 est possible et lui permettrait de fonctionner en véritable portable Amiga à utilisation bien plus large. A suivre.

ASOFT

Ici une des cartes les plus intéressantes du salon était présentée. La carte **Domino** offre à l'Amiga de nouvelles résolutions graphiques pouvant atteindre 1280x1024 en 16 couleurs, 1024x768 en 256 couleurs ou encore 800x600 en 32768 couleurs le tout sans gaspiller un seul octet de votre précieuse Chip-Ram, pour environ 3000F.
De plus, cette carte s'installe dans un Slot Zorro II de l'Amiga et propose un flicker fixer en standard ainsi qu'une sortie RVB. Son intégration dans le WorkBench est totalement transparente dans toutes ses résolutions. Il existe déjà des drivers pour ADPro, Imagine, Real, Caligari, Vista Pro, Image Master. De plus un TV Paint est disponible sur Domino. La principale qualité de cette carte, outre ses résolutions, semble être sa rapidité.
La fréquence d'affichage est élevée (72 Hz), tout ceci compromettant les applications vidéo (des solutions sont à l'étude!).
ASoft propose la carte 386SX de Vortex pour 4500FTTC, et bien sûr diffuse son produit, IntuiCalc.

ATELIER NUMERIQUE

Ce sont les spécialistes du logiciel de 3D ***Caligari*** et leur stand nous montrait des réalisations de qualité professionnelle autour de ce logiciel exceptionnel.

AVANCEE

La carte graphique d'Avancée reste la VD 2001 avec toutes ses qualités de rapidité et de digitalisation. Ce sont aussi les spécialistes des CD-ROMS et ils nous ont présenté le premier lecteur optique de 128 Mo sur Amiga.
Le lecteur, de type IBM, vaut dans les 12000 F, mais les performances ne sont pas aussi rapides que chez Syquest car les têtes de lecture optiques restent lourdes par rapport aux têtes magnétiques.
La Fusion Forty 68040 à 28 Mhz fonctionnait avec Real 3D pour sortir rapidement des images de qualité affichées sur la VD 2001.

BUS PLUS

Importateurs d'une multitude de produits pour Amiga, ils ont présenté la carte accélératrice VXL 030 pour A500 ainsi que le Change Kickstart pour Amiga 600. On pouvait voir énormément de hardware autour de ces deux machines ainsi que des lunettes 3D à cristaux liquides à moins de 1000F.
Les nouvelles cartes VXL 030 proposent un plus grand choix de configurations (68030 ou 68ECO30, vitesse entre 25,33,40 et 50 MHz, avec ou sans FPU, taille et type (Burst/normale) de la mémoire, ...), et des kits de mise à niveau sont disponibles.
On peut donc s'acheter une version minimale avec un 68ECO30, puis ultérieurement le remplacer par un vrai 68030 (avec MMU) afin de pouvoir utiliser un logiciel comme GigaMem ou AmaxII.
Une carte VXL avec 68030 et 8 Mo de RAM 32 bits Burst entre également dans un A500.
Le prix salon de la carte VXL 68ECO30, 68882 25 MHz avec 2 Mo de mémoire Burst était de 5650F. Pour une carte VXL 68030 33 MHz, 68882 40 MHz avec 2 Mo de memoire Burst il fallait compter 6990 F.

CIS

Sur son stand imposant CIS présentait un nouveau genlock, appelé **G-Lock**, très perfomant, autorisant tous types d'entrées et de sorties sans oublier l'incrustation chroma, le tout pour 3690F.
En première européenne la carte **Phone Talk** qui permet de transformer son Amiga en répondeur téléphonique multivoies.
Le **codeur RVB du DCTV** améliore la qualité de l'image, qui semble mieux définie et plus précise. Mais le signal composite codé en RVB a toujours un léger flou caractéristique du DCTV.
La carte **GVP IV24** permet de combiner un écran 24 bits avec 2 sources vidéo, produisant notamment du 'picture in picture' (une fenêtre où l'on voit la source vidéo en temps réel), etc.
La carte graphique programmable EGS était en démo pour la première fois en Europe (carte 24 bits montée sur le bus des cartes accélératrices COMBO, taux de transfert impressionnant).

ESSONNE MAILING

Sur ce stand tournaient, sur un écran 20 pouces couleur, la carte graphique Visiona en 1280 x 1024 et l'imprimante couleur postscript NEC Colormate PS 80, qui propose 300 DPI couleurs par le procédé de transfert thermique. Equipée d'un 68020, de 8Mo de RAM, d'un port SCSI son prix avoisine quand même les 69000 F.
Le lecteur de disque magnéto-optique Floptical lit à la fois des disquettes classiques et des disquettes optiques de 20 Mo, pour 5500 F environ, une disquette coûtant 200 F. Les performances sont bonnes (surtout en lecture), mais n'atteignent quand même pas celles d'un disque dur (il faut plutôt voir là un média intermédiaire).
Le coût du média est élevé car c'est le fabriquant du drive qui les produit pour l'instant, mais 3M vient d'acquérir une licence, et la production de masse devrait arranger les choses. Le lecteur de disque magnéto-optique Floptical lit à la fois des disquettes classiques et des disquettes optiques de 20 Mo, pour 5500 F environ, une disquette coûtant 200 F. Les performances sont bonnes (surtout en lecture), mais elles n'atteignent quand même pas celles d'un disque dur (il faut plutôt voir là un média intermédiaire).

EVS

Chez eux nous avons découvert la carte graphique Rembrandt 24 bits avec TV-Paint. Ce sont aussi les importateurs des cartes accélératrices 68040 de chez PPS pour 3000, 2000 et surtout maintenant 500. Une nouvelle version de 3D-Pro tournait sur ce salon.
La documentation en français du logiciel Image Master est maintenant disponible et sera fournie gratuitement aux acheteurs enregistrés. En même temps, le prix de ce logiciel de traitement d'image avec documentation en français baisse de 2500F à 1900F (voir test dans ce numéro).

MAD

Chez Mad on a pu voir la carte mémoire 2632 qui permet de porter à 114 Mo la RAM de la carte accélératrice de Commodore, l'A2630. MAD importe aussi le Mégachip 2Mo ainsi que la carte d'émulation PC 386 SX de chez Vortex. L'attendu Excellence 3 était aussi chez MAD.

SOMEWARE

Voici une des réalisations les plus importantes de ce salon: La solution ***X-Windows*** (interface utilisatrice fonctionnant en réseau) en multitache sous AmigaDos. Sa rapidité laissait bien loin le 3000 UX de Commodore et même en 68000! Votre Amiga devient un véritable serveur X fonctionnant parfaitement, rapidement et en multitache, cohabitant avec l'Amiga Dos. Il existe même le ***XToolkit Amiga*** pour développer sur Amiga et porter ses réalisations sous XWindows et l'environnement Unix.
Someware présentait une batterie d'Amigas montés en réseau (éthernet pour les A3000 AmigaOS et Unix, série en 9600 bauds sur un A1000 ...). Le point fort résidait dans la présence de X-Windows sous AmigaDOS. L'Amiga ainsi équipé et relié en réseau peut alors afficher sur un écran séparé les fenêtres X de programmes tournant sur les machines Unix connectées à ce réseau: il se comporte alors en terminal (comme VLT, JR-Comm, A-talk3), mais fenêtré.
Une librairie permet d'écrire, compiler et faire tourner des applications X directement sur l'Amiga. Pour ceux qui n'ont pas l'habitude des interfaces utilisatrices de ce genre, cela signifie que sur votre écran vont se trouver des fenêtres (avec graphiques, textes et gadgets) comme d'habitude (mais au look X11), mais que plusieurs d'entre elles sont habitées par des programmes tournant sur d'autres machines, sur le réseau ou éventuellement lointaines, et sur un système peut-être complètement différent (Unix, VMS...).
Bien sûr l'Amiga reste lui-même sur les autres écrans.
Le temps de réponse semble honnête (le serveur utilise à fond les possibilités de la machine), et peut-être aurons-nous bientôt plusieurs écrans X à la fois. Le serveur était proposé à 3950F avec ***OpenLook***, ou avec ***Motif*** pour un supplément de 950F, et ***X-Toolkit*** se vendait 2500F.
Someware prépare un émulateur de terminal dont Minitel2 (avec jeu de caractères programmable DRCS).
Etait aussi présente une souris optique type SUN avec plaque métallique d'une très haute qualité pour 590F (voir test de Pierre Ardichvili dans ce numéro).

STORM

Nous voici arrivés côté musique. Storm Production nous propose l'environnement professionnel autour de l'Amiga pour la musique. Ici Bars And Pipes Pro et JAM montraient que l'Amiga était aussi doué pour le son. STORM est aussi l'importateur des cartes Sunrise d'échantillonage 12 bits (AD1012) et 16 bits (AD1016). Pilotées par le logiciel Studio 16, elles font de l'Amiga un outil de travail professionnel pour les studios.

TECSOFT

TV-Paint était présenté à toutes les sauces. Le produit évolue de plus en plus. Disponible

pratiquement sur toutes les cartes graphiques, il en est à sa version 1.9. Toutes les manipulations d'images existent sur TV-PAINT même la convolution et certains traitements d'images sont maintenant proposés. On souhaite que TV-Paint devienne le standard mondial du 24 bits tout comme Dpaint pour l'IFF. J'ai pu découvrir la version 1.9 pour l'Avideo 24 qui devient encore plus rapide et de plus en plus compétitif. Le logiciel ***TV-Tools*** anime parfaitement cette profusion d'images 24 bits.

Sur le stand Tecsoft un graphiste présentait la palette sur Harlequin et tablette graphique A3, retransmise sur grand écran. Il répondait sur place aux questions des usagers, des annonces au micro ponctuant la présentation didactique du logiciel. Fort sympathique (à l'image du salon, d'ailleurs).
La tablette graphique avec un stylo à pression (14000F) procurent une intuitivité et des possibilités proches de la peinture, d'autant plus que l'on peut paramétrer pas mal de choses (la pression, la 'forme' du dégradé ou du trait, etc).

VITEPRO

La carte Vivid24 a manqué ce rendez-vous de peu, au chagrin de l'importateur, Vitepro. Elle affiche des performances qui décoiffent: c'est une carte orientée 3D, 2048x2048 en 32 bits, avec un processeur graphique 34020 à 40 MHz et surtout de 1 à 4 coprocesseurs mathématiques, ce qui permet, dans la configuration maximale, de dégager 160 MFlops et 100 000 polygone/s. (27 KF + 5KF par processeur).
Vitepro a montré la carte graphique Resolver de chez DMI, un nouvel outil de présentation, ***Presentation Master***.

VSPFE

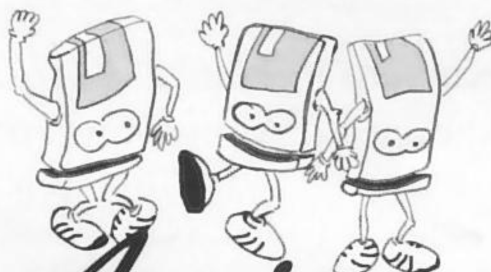
Cette nouvelle société nous présentait pour la première fois en France la nouvelle carte graphique 24 bits OPAL VISION 24. Cette carte possède de réelles qualités bien que tout le soft et hard n'est pas encore disponible. Un test bientôt dans Amiga-News sur cette carte et ses possibilités. Le Painter nous a semblé assez complet.
Le modem haute vitesse SupraFaxModem 14400 Bauds avec compression de données V42bis (57 KBauds apparents), était proposé avec le logiciel de fax GPFax.
GPFax est un logiciel permettant d'envoyer et de recevoir des fax, fonctionnant entièrement à la souris et très intuitif. Il gère une véritable file d'attente de fax reçus ou à envoyer et s'occupe de tout (le modem décroche lui-même le téléphone et reconnaît un fax qu'il communique au logiciel, dans l'autre sens le logiciel peut à une heure donnée de la nuit transmettre les fax de la liste d'attente...)
Bien entendu, le modem marche aussi à 9600, 2400 et 1200 Bauds; il passe automatiquement dans ces modes en cas de mauvaise ligne grâce au V32bis .

XANADU

Xanadu présentait ***ProNet/ProBoard***, un logiciel de conception de circuit imprimé que nous n'avons pas encore eu le plaisir de tester. et sa carte de digitalisation et d'enregistrement multipiste en temps réel en 16Bits destinée aux professionnels du son.
ProNet est un éditeur de schéma très convivial et puissant, à la hauteur de la référence qu'est *Orcad* sur PC et Unix (pour ce qui concerne l'éditeur lui-même).
Pour ceux qui ne pratiquent pas l'électronique, on pose ici les composants que l'on souhaite utiliser, et on les relie sans se poser de question. Le travail du routeur consiste alors à regrouper les composants en circuits standards, et à démêler l'écheveau de fils pour en faire ces jolies autoroutes géométriques que vous voyez lorsque vous ouvrez votre Amiga.
ProBoard, le routeur, semble être une solution très intéressante: Placement automatique des composants, 5 stratégies d'autoroutage, optimisation des circuits déjà routés (pour diminuer la longueur des pistes ou les allers-retours entre les deux faces), routage manuel semi-automatique particulièrement puissant (on indique juste les extrémités de la portion de piste non satisfaisante).
En résumé, voici un package très pratique qui va faire pâlir les utilisateurs d'Orcad sur PC: quel plaisir de pouvoir avoir simultanément sur Amiga le module schéma, le routeur et un éditeur pour modifier à la main le fichier intermédiaire (net liste) ! Et ceci pour 8000 F, soit 3 à 4 fois moins que pour Orcad.

Jean-Michel Forgeas

Parmi les développeurs présents, Jean-Michel Forgeas (déjà connu pour son éditeur AZ ainsi que d'autres programmes du DP) proposait après 2 ans de développement un User Interface Kit, véritable générateur d'interface utilisateur (interface builder) entièrement piloté à la souris. Ce logiciel semble surpuissant et comble un vide de notre machine. Je regrette de ne pas avoir eu le temps de le regarder plus à fond au salon (mais Xavier Leclercq promet un test bientôt).
Il offre toute une panoplie d'objets de base enrichissable, gère lui-même les préférences de l'utilisateur (langue, couleurs) et suit une approche orientée-objet (un objet défini à partir d'un type plus vaste hérite de toutes les fonctions qui s'appliquent à celui-ci).
Le programmeur n'a plus qu'à construire une interface et à accrocher une fonction à chaque objet.



TELECHARGEMENT - AMIGA - PC - ST - MAC

3615 FDS

La solution télématique à votre service !

Protocole MoonRec



SERVICE DOMAINE PUBLIC

Collections disponibles :

FRED FISH 1 à 720
CAM 1 à 656

AMOS-DP 1 à 359 (partiellement)

Abonnement Fred FISH

Pour avoir une longueur d'avance, abonnez-vous à la collection Fred FISH pour au moins 50 disquettes à paraître. Elles seront donc chez vous bien avant l'avis de disponibilité dans notre catalogue mensuel ou dans nos différentes publicités.

De plus, le port en service rapide devient gratuit pour l'abonnement !

Les 50 prochaines Fred FISH : 750 Frs

A partir de 100 disquettes, nous vous offrons les 10 suivantes !

Les titres soulignés sont compatibles avec le 500+/600

MEGADEMOS, MUSIC-DISKS...

FDS1356 POWER OF INSPIRATION
Mégadémo époustouflante du groupe Hell Order Team. Les meilleures routines graphiques et d'animations sont ici utilisées.

FDS1357 STATIC BYTES - CUTCREATIONS
Bon music-disk composé de 9 musiques variées.

FDS1358 PARADISE - TECHNO TOWER
Un music-disk, consacré à la musique Techno !!!

FDS1359 INTENSE - RAVE VISIONS
Un autre music-disk consacré à la musique Techno.

FDS1360 DAI - REGENERATION
Démo avec beaucoup de formes géométriques en 3D qui s'animent et beaucoup de couleurs.

FDS1366 THE CULT - LETHAL FORMULA
Une excellente mégadémo composée de nombreuses animations en 3D parfois très complexes, mais toujours très fluides. Un très bon choix !

FDS1369 WILDFIRE - DIGITAL MUSIC ART
Un très bon mégamix ayant des sonorités d'une très bonne qualité acoustique.

FDS1370 MELON DEZIGN OF CRYSTAL - THE SOS
Cette mégadémo dure environ 10 minutes. C'est un festival d'animations rapides, colorées, complexes et qui utilisent au mieux les ressources de l'Amiga qui vous sont présentées.

FDS1372 DARKNESS - PARTICLE DREAMS
Démo basée essentiellement sur les animations en 3Det les images en Ray-Tracing. Des petites surprises et particularités agrémentent cette production. 1 Mo requis.

FDS1373 RAM JAM - TECHNO MANIA
De la Techno, toujours de la Techno, encore de la Techno... La sonorités sont très appréciables et le sont encore plus si votre Amiga est connecté sur une HIFI.

FDS1404 DESTRUCTRIS - Eric Sang
Destructris est un jeu de réflexion très original qui inclut différentes techniques et effets spéciaux jamais égalés dans un jeu de réflexion. Le but de ce jeu est d'aligner entre 3 et 7 pièces identiques et de les placer entre deux électrodes. Le jeu se joue à la souris.... Excellent !

CATALOGUE COMPLET EN 2 DISQUETTES CONTRE 20 FRS EN TIMBRES, PAR CHEQUE OU MANDAT.... (AVEC UNE COMMANDE : 10 FRS).

FDS1410 DRIVERS D'IMPRIMANTES
Vos problèmes d'impression seront sans doute bientôt résolus grâce à cette disquette qui contient une série de Drivers d'imprimantes du Domaine Public :
EpsonQPlus, Star24Plus, PanasonicPlus, Oki24Plus, Nec24Plus, Canon BJ130(e), Canon BJ10(e), Canon BJ300/330 Proprinter, Canon BJ300/330 mode Epson, Star9Plus, CanonLBP. D'autres imprimantes ou modèles sont également compatibles avec ces Drivers, un tableau de correspondance est fourni. Bien lire les fichiers de documentation !

Série SH (Shareware-Compensé)

Logiciels en Français confiés directement à FDS par leurs auteurs. (Extrait du catalogue)

SH471 SCREEN-PAINTER V2.2 - J.P. PIETON
Excellent logiciel de dessin. Concurrent Shareware de DPAINT ?

SH505 BOOT MASTER V1.51 - Guillaume Estrada
Pour intervenir sur le boot des disquettes. Idéal pour ceux qui veulent personnaliser leurs disquettes.

SH824 GFX CONVERTER V4.0 - François Lavialle
Convertisseur d'images hyper-puissant qui surpasse sans doute les autres logiciels similaires du DP.

SH1176 BUDGET V1.3.4F - Serge Le Lay
Logiciel d'aide à la gestion des finances personnelles particulièrement simple à utiliser. Il fonctionne comme un cahier de comptes ordinaire et peut gérer des opérations prévisionnelles. 1 Mo requis.

SH1178 SHVK V1.0 - Xavier Leclercq
Saddam Hussein et Return Of Lamer Exterminator Virus Killer permet de tuer ces deux virus en mémoire et sur les disquettes infectées.

SH1179 StrHelp V1.0 - Xavier Leclercq
Un programme d'aide pour les programmeurs en C. Le tester c'est l'adopter !

SH1180 AmInfo V1.0 - Xavier Leclercq
Un programme pour savoir ce que votre Amiga a dans le ventre ! Il teste la vitesse, vous indique les numéros de révisions des puces, etc. etc.

SH1406 TLK GAMES - EQUALITY
Un jeu de réflexion en Shareware composé de deux parties distinctes comportant plus d'une centaine de tableaux. A posséder absolument !!!! La Société TLK GAMES compte bien sur vos dons pour pouvoir éditer d'autres jeux en Shareware et faire des mises à jour !

Périphériques divers

Lecteur interne Amiga 500	520 F
Lecteur interne Amiga 2000	630 F
Lecteur externe 3"1/2	545 F
Lecteur externe 3"1/2 + Blitz système antivirus.	710 F
Idem mais compatible X-Copy	790 F
Idem mais livré avec X-Copy	999 F
Double lecteur externe+Blitz 3"1/2 avec alimentation 220 V.	1.315 F
Scanner 400 DPI/64 tons de gris	1.315 F
Carte ATOnce Classic (AT286 à 8 Mhz pour A500)	1.099 F
ATOnce Plus AT286/16 Mhz + 512 Ko de fast ram.	2.390 F
Câble Minitel + MoonRec	75 F
MoonRec seul (voir catalogue)	

JEUX

AIRBUCKS	399 F	GAUNTLET 3	249 F
AIRBUS A320	384 F	GUY SPY	329 F
BATTLE ISLE Scenario	219 F	HEART OF CHINA	349 F
BIRDS OF PREY	299 F	HOME ALONE	219 F
CALIFORNIA GAMES 2	269 F	HOOK	289 F
CARL LEWIS CHAL.	279 F	HUDSON HAWK	239 F
CELTIC LEGENDS	285 F	JPP'S GOAL BUSTERS	309 F
CIVILIZATION	349 F	KILLERBALL	259 F
CISCO HEAT	240 F	MEGA LO MANIA	245 F
COVER GIRL POKER	270 F	MICROPOSE GOLF	319 F
CRAZY CARS III	309 F	MOONSTONE	309 F
DEVIOUS DESIGN	255 F	PERFECT GENERAL	349 F
DOUBLE DRAGON 3	242 F	PUSH OVER	269 F
DUNE (VF)	339 F	ROLLING RONNY	235 F
DYNABLASTER	309 F	SENSIBLE SOCCER	269 F
EPIC	264 F	STORM MASTER	279 F
FANTASTIC VOYAGE	269 F	THE GODFATHER	289 F
FLOOR 13	329 F	TORTUES NINJA 2	239 F
FOOTBALL CRAZY	298 F	VROOM	264 F
FORT APACHE	282 F	VROOM DATA DISK	189 F
FUN RADIO 2	309 F	(Autres jeux sur catalogue !!!)	

BUREAUTIQUE

FAMILICOMPTE	325 F
INFOFILE	475 F
PAGE SETTER 2	NC
POWERWORKS	870 F
PROFESSIONAL CALC	1.990 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	1.190 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0	2.490 F
PROFIL	360 F
PROWRITE 3.2	990 F
QUICKWRITE	490 F
FLOW 3.0	590 F
SUPERBASE 4	2.490 F

MUSIQUE

A.M.A.S. SOUND DIGIT	1.130 F
BIG BANG	1.515 F
DIGITAL SOUND STUDIO	890 F
PRO 24	2.715 F
STEREO MASTER	470 F
STUDO 24	1.290 F
TRACK 24	520 F

LANGAGE

AMOS Français	455 F
AMOS COMPILER	295 F
AMOS 3D	345 F
EASY AMOS	490 F
COMPILATEUR GFA BASIC	415 F
GFA BASIC 3.0	515 F

AMIGA 2000

DISQUES DURS GVP HCD +

HCD Plus 120 Mo	4.590 F
HCD Plus 215 Mo	6.990 F
Option + 2 Mo installés	+790 F

CARTES ACCELERATRICES GVP

Combo 325 - 25 Mhz /1 Mo	5.690 F
Combo 340 - 40 Mhz/4 Mo	7.990 F
Combo 350 - 50 Mhz/4 Mo	12.990 F

CARTE ACCELERATRICE 68040

68040 à 33 Mhz/4 Mo	19.990 F

EXTENSION DE MEMOIRE

SIMMRAM avec 2 Mo	1.490 F
SIMMRAM avec 8 Mo	4.490 F

Le Petit Amiga Illustré

Un magazine sur disquette édité par FDS. Le no 1 d'octobre 92 (prix de lancement) : 20 Frs

Abonnement 11 numéros : 220 F

DESSIN & VIDEO

ART DEPART. PRO 2.1	1.690 F
BROADCAST TITLER 2	1.990 F
BROAD. TITLER SUPER AE	3.546 F
DCTV	4.990 F
DELUXE PAINT IV	950 F
DESIGN WORKS	690 F
DIGI PAINT 3	890 F
DIGIWORKS 3D	1.015 F
ELAN PERFORMER 2.0	990 F
LIVE! & INVISION Plus	5.990 F
MEDIASTATION	1.690 F
Digiview+DigiPaint 3+Elan Performer 2.0	
SCALA MULTIMEDIA	3.565 F
SCALA VIDEO STUDIO	1.990 F
SCALA VIDEO TITLER	F
SPECTRACOLOR	875 F
VIDEOMASTER	9.950 F
VOLUMN 4D JUNIOR	450 F
THE VIDEO DIRECTOR	1.490 F

DIVERS

BLITZ TURBO	255 F
DISCOSCOPIE 3.0	410 F
DOS-2-DOS	490 F
MAC-2-DOS	990 F
QUARTERBACK	390 F
QUARTERBACK TOOLS	690 F

AMIGA 500 / A500+

BOITIER DISQUE DUR GVP HD500

HD500 120 Mo	5.990 F
HD500 240 Mo	8.990 F
Option + 2 Mo installés	+900 F

BOITIER CARTE ACCELERATRICE GVP 68EC030 - 40 Mhz

COMBO A530 Turbo + 1 Mo	5.990 F
Idem + DD Quantum 120 Mo	9.990 F
Idem + 4 Mo de RAM	10.990 F

EMULATION GVP AT 500

Mini-carte AT286 à 16 Mhz	2.290 F

à insérer dans le mini slot du boîtier HD500 ou celui du boîtier GVP COMBO A500 Turbo.

EXTENSION MEMOIRE AMIGA 500

Extension 512 Ko horlorloge	299 F
Extension 512 Ko sans horl.	249 F

EXTENSION MEMOIRE AMIGA 500+

Extension 512 Ko sans horl.	249 F
Extension 1 Mo sans horloge	499 F

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A : FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL,

82 rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

Commande par téléphone sur répondeur entre 9h & 12h : 20.02.06.63 - Par Fax aux mêmes heures : 20.82.17.99 (règlement par Carte Bleue).

DOMAINE PUBLIC : Indiquez ci-dessous les références des disquettes de votre choix avec le nom de la collection Fred FISH, CAM, Amos-DP, SH, FDS, etc..(minimum 6 disquettes). Qualité oblige, nous fournissons des disquettes de marque. Traitement des commandes sous 24/48 heures. **DOMAINE COMMERCIAL** : Indiquez le titre/la désignation de l'article et son prix.Offre valable dans la limite des stocks disponibles. (Carte bleue : 100 Frs minimum). **CATALOGUE ET MOONREC** - La disquette 2 du catalogue contient le descriptif des CAM et des FISH. La disquette 1 contient MoonRec et le descriptif des autres produits et DP.

Nombre de disquettes DP : .... X 15 Frs = ... Frs.
Nombre de disquettes DP : .... X 21 Frs (Série SH) = ... Frs.
Total autres articles = ... Frs.
Forfait port et emballage : 25 Frs = ... Frs.
Forfait recommandation (vivement conseillé) : 12 Frs = ... Frs.
MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

Carte Bleue n° : !____!____!____!____! Exp : !____!____!

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... VILLE : ....

Date et Signature

AmigaNews 10/92. - Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.
Vente Par Correspondance uniquement.

Vortex Golden Gate

Mettez un IBM sous votre capot

Le monde PC est en évolution très rapide. Les prix des clones IBM ont tellement baissé qu'un PC 386 est désormais à la portée de n'importe quelle bourse. Le standard actuel en performance s'est établi aux alentours du 386 SX, processeur bon marché et aux performances acceptables.

Commodore a donc emboîté le pas (mieux vaut tard que jamais) et propose également une carte d'émulation pour Amiga à base de 386 SX.. Peu après, Vortex a également relevé le défi de lancer sa carte passerelle 386SX pour A2000, A3000 et A3000T.

Je ne vais pas pour le moment comparer ces deux cartes, bien que j'aurais aimé le faire, le modèle Commodore n'ayant pas été disponible à temps pour cela. Ce mois-ci, je vais donc me limiter au test de la carte Vortex.

Je ne vais pas non plus vous asperger de Benchmarks à n'en plus finir pour comparer les MIPS (Mauvais Indicateur de Puissance Système) de GoldenGate aux MIPS d'un quelconque clône SX de derrière les fagots. D'une part parce que dans la jungle PC, aucun clône ne ressemble à un autre et que les performances peuvent aller du simple au double (et les prix aussi) et d'autre part parce que l'utilisation d'une telle carte d'émulation ne consiste en une alternative à l'achat d'un PC complet que dans la mesure où vous avez besoin d'un PC suffisamment performant et que vous voulez économiser de la place sur votre bureau. A prix à peu près égal, vous obtiendrez de toute façon des résultats similaires si vous optez pour la carte ou si vous achetez un clône IBM. Je vais donc en toute simplicité vous donner mes impressions sur un produit, issues d'une utilisation courante pendant plus d'un mois, en tant qu'amigaïste convaincu qu'un PC, quel qu'il soit, ne remplacera jamais un Amiga (je n'ai pas de préjugés sur les PC mais je les connais très bien pour avoir déjà souvent travaillé avec).

Packaging et documentation

Pas de doute, elle en jette, cette belle boîte soignée contenant une non-moins superbe carte d'apparence propre, bien finie et sérieuse. La première impression est très positive et prometteuse pour la suite de l'aventure. Comme la carte passerelle de Commodore, Golden Gate est de pleine longueur, alignant les deux bus de connexion Amiga et PC 16 bits destinés à être enfichés dans un connecteur Amiga/PC de votre Amiga. Vous trouverez également un manuel en anglais (j'ai un modèle de démonstration provenant d'Allemagne, la version française du produit n'existe pas encore) très détaillé et bien conçu, avec suffisamment d'illustrations de shémas et de tableaux décrivant efficacement l'installation pour un 2000, un 3000 et un 3000T ainsi que les différentes configurations possibles. Le soft d'émulation tient sur deux disquettes roses (oui, roses) et un socle 68000 est joint pour l'installation dans un A2000. Je reviendrai plus tard sur ce socle. Il n'y a pas de DOS IBM ni aucun autre soft fourni avec la carte.

L'installation

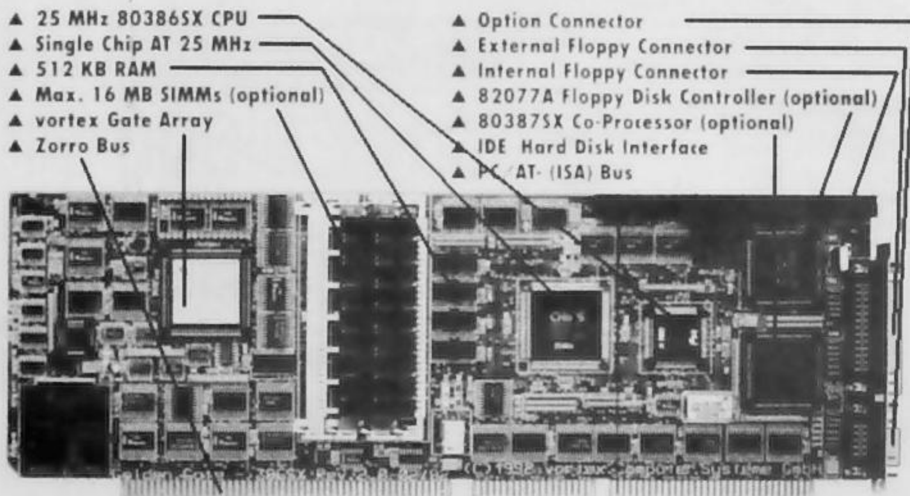
Il suffit de suivre les indications du manuel et l'installation dans l'A3000 et 3000T ne devrait pas poser de problèmes, même pour un débutant. Il suffit d'enficher la carte dans un des connecteurs Amiga en ligne avec un connecteur AT. Pour l'Amiga 2000, l'installation est plus délicate. En effet, il est nécessaire de retirer le 68000 de son socle et d'insérer le socle fourni par Vortex entre les deux. Cette opération nécessite le démontage du bloc alimentation et est suffisamment compliquée pour n'être effectuée que par une personne expérimentée. Golden Gate peut fonctionner sous la version 1.3 et 2.0 du système d'exploitation de l'Amiga et ne nécessite pas de carte accélératrice ni de mémoire supplémentaire du côté Amiga, bien que la mémoire Amiga puisse être utilisée en tant que mémoire d'émulation étendue pour le PC et vice-versa. L'installation du soft d'émulation sur disque dur se fait automatiquement avec le programme pévu à cet effet. Les librairies et drivers sont placés dans les répertoires de votre partition système Amiga.

Mise en route et préférences PC

Une fois tout installé, les préférences PC sont accessibles par le programme "setup" qui ouvre un écran en mode PC. Tous les paramètres d'émulation peuvent être ici réglés sur deux écrans.

La sélection du langage et du clavier se fait dans le setup de GoldenGate, avant le démarrage de l'émulation. Le clavier émulé est de type PC AT 84 touches. Il est recommandé de ne pas démarrer de driver de clavier sous MS-DOS. Vous pouvez également choisir l'assignation des lecteurs de disquettes Amiga pour l'émulation. Tous les lecteurs Amiga internes et externes peuvent être utilisés pendant l'émulation. Il y a également la possibilité de brancher soit sur le port interne de la carte, soit sur le port externe, un lecteur de disquettes IBM. Si la carte est équipée d'un contrôleur de disquettes, des lecteurs de disquettes au format 2.88 Meg sont supportés.

Pour le support du disque dur PC, comme pour les lecteurs de disquettes, plusieurs solutions sont proposées. La plus simple consiste à créer un fichier sur une



partition Amiga, simulant un disque dur PC. Cette solution, bien que pratique est cependant insuffisamment performante pour être utilisée à long terme. Une autre solution, plus sérieuse, consiste à réserver une partition Amiga entière au PC: l'accès au disque dur sera plus rapide. Enfin, on peut aussi connecter un disque dur au format IDE sur le bus prévu à cet effet sur la carte.

Les modes vidéo d'émulation supportés vont du CGA monochrome au VGA monochrome. En mode texte VGA, le mode texte 8 ou 16 couleurs est également supporté, permettant l'utilisation en couleur de logiciels tels que Word, dbase, etc... Sur un A3000, ces modes sont suffisamment rapides pour suffire à une utilisation soutenue. La voie royale reste quand même l'utilisation dans un des connecteurs PC de l'Amiga d'une véritable carte VGA couleur. Elle s'avère indispensable pour une utilisation professionnelle de Windows ou Geos par exemple. Vortex propose ici encore quelques options intéressantes: Grâce à un boîtier de commutation, le moniteur multisynchro de l'Amiga peut être utilisé pour l'affichage Amiga et PC alternativement. On peut également connecter un écran VGA supplémentaire, c'est encore mieux.

La gestion de la mémoire d'émulation est également très souple: sur les connecteurs de la carte, il est possible de placer jusqu'à 16 Mo de mémoire sous forme de barettes standard. Parmi ces 16 Mo, 4 Mo peuvent être alloués à l'Amiga sous forme de fast RAM grâce au logiciel "addmem" fourni.

Utilisation courante et logiciels essayés

En un premier temps, j'ai utilisé Golden Gate pendant un bon moment sans carte VGA ni moniteur additionnel. L'utilisation en mode d'émulation VGA texte 16 couleurs est tout à fait satisfaisante, sans toutefois arriver au niveau d'un PC 386 SX équipé de carte VGA. Remarquons au passage que cette bonne performance dans l'affichage VGA n'est pas étrangère à celle de l'Amiga 3000. Des logiciels comme Word 5.5 ou Dbase fonctionnent sans aucun problème et la vitesse d'affichage est suffisante, même pour un travail soutenu. L'utilisation de Windows, sans pour autant être impossible, s'est avérée fastidieuse, la vitesse d'affichage graphique monochrome étant vraiment insuffisante. C'est ici qu'il a été nécessaire de recourir à une carte Super VGA 256K (800*600 en 16 couleurs).

L'installation est totalement indolore, il suffit de l'enficher dans un connecteur ISA de l'Amiga et elle est automatiquement reconnue par Golden Gate au démarrage. Il n'est même pas nécessaire de passer auparavant par le panneau de configuration. L'inconvénient est qu'il faut soit acheter un moniteur VGA soit, si vous avez déjà un multisync pour l'Amiga, débrancher et rebrancher le câble à chaque fois que vous utilisez l'émulation. Vortex prévoit pour bientôt une solution élégante, constitant en une boîte à commutation automatique avec deux sorties VGA pour la vidéo Amiga et PC. Les cartes VGA, désormais très bon marché, s'avèrent être un investissement plus que recom mandable pour un travail aisé avec Windows ou toute interface graphique.

Avec la carte VGA, Golden Gate se montre sous son meilleur jour, Windows tourne comme sur un véritable PC et il n'y a pas eu de problèmes de compatibilité. On oublierait presque l'Amiga.

Conclusion

Commodore n'est plus seul dans le marché des cartes passerelles et a même trouvé un sérieux concurent en Vortex. Le fait que la cadence du processeur soit à 25 Mhz est un avantage à prendre en compte dans la balance. La gestion de la mémoire d'émulation du côté Amiga comme du côté PC est très souple et permet à la carte, quand elle n'est pas en service, de s'improviser en extension mémoire pour l'Amiga.

Sur le 3000 utilisé, Golden Gate a tendance à dérégler l'horloge interne de l'Amiga. Selon Vortex, à qui nous en avons fait la remarque, cela est dû au fait que Commodore a utilisé des quartz de types différents pour certains A3000. C'est un bug au niveau du soft, qui est en cours de réparation, nous a t-on promis.

Bref, un produit intéressant pour tout possesseur d'Amiga 2000 et 3000, avec un avenir intéressant, Vortex vient de nous annoncer en ex¤clusivité que ce mois-ci encore, un modèle à base de 486SX 25 Mhz allait être disponible.

Léon Guilbirds

Constructeur Vortex ComputerSysteme GMBH
Falterstrasse 51-53, D-7101 Flein
Tél. 07131-5972-0

Prix: entre 5000F et 6000F TTC

Kit 2.0 Commodore + Multistart II ... 1190 Fs
Scanner JX 100 Couleur ... 5.990 Fs
Genlock Pal + Fondu ... 1190 Fs
Carte Vortex 386 ... 5390 Fs

S2P

Carte graphique vidéo 24 bits 16 millions de couleurs + Digitaliseur temps réel + Genlock (intégré) + Soft ... 4990 Fs

LES MEILLEURS SYSTEMES, SOFTWARES & PÉRIPHÉRIQUES

MUSIQUE

BARS & PIPE fra.	1190 F
BARS & PIPE Pro	3190 F
B & B MODULE	435 F
STEREO MASTER	470 F
CARTE SUNRISE	4990 F
AMAS SAMPLER	1140 F
DIGITAL SOUND STUDIO	890 F
PERFECT SOUND 3.0	720 F
SONIX 2.0 Version Fr	425 F
PRISE MIDI + Câble	390 F
DELUX MUSIC CAT SET	590 F

JEUX

AVENTURE

DUNE	285 F
ISHAR	340 F
MONKEY ISLAND	330 F
DISCOVERY	330 F
CELTIC LEGEND	320 F
ORK	280 F

SIMULATION

SIMANT Simul fournis	340 F
GRAND PRIX	340 F
SILENT SERVICE II	340 F
F19 STEALTH FIGHTER	280 F
M1 TANK PLATOON	280 F
TURBO CHALLENGE II	210 F
EPIC	260 F

BATTLE OF BRITAIN	300 F
BOB MISSION DISK1	230 F
SUPERSKI 2	NC
SPECIAL FORCES	320 F
AIRBUS A 320	400 F
VROOM	230 F
EPIC	260 F
BATTLEISLE	240 F

EDUCATIFS

TOUS LES ADI DISPONIBLES	NC

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	990 F
PROFESSIONAL PAGE	2400 F
PRO DRAW	1190 F
SUPERBASE IV	2490 F
PROPAGE 2.1 + PRODRAW 3.1	2990 F
PROFIL	345 F
EXCELLENCE 3.0 NEW	1290 F
KINDWORDS 3.0	420 F
INFOFILE	450 F
PROCALC TABLEUR	1990 F
MAXI PLAN IV	490 F
INTUICALC	790 F

DESSIN

ART DEPARTEMENT PRO	1750 F
DELUXEPAINT IV	790 F
DIGI PAINT 3 + ELAN PE	690 F
VOLUMN 4D JUNIOR	450 F
Kit MEDIASTATION + 3 Softs	1890 F
IMAGINE 2.0 V.A.	2390 F
CALIGARI 2.0	2990 F
REAL 3D PRO VF	2490 F
BROADCAST Titler	2950 F
PACK VIDI (digitaliseur)	1290 F
PRO TITLER	990 F
SCALA 500 **690 F** - SCALA Vers. Pro	2390 F
VIDEO DIRECTOR contrôle magnéto	1490 F
TV PAINT Tt image 16 M de couleurs	2360 F

CONFIGURATION VIDEO

FILTRE DG 40 pour digit	1620 F
GST 40 PAL en CINCH	2290 F
GST Y/C EN DIN Y/C/	2450 F
GST GOLD ASF fondu inclu entrée Pal/secam Y/C CINCH sortie secam Y/C CINCH	4390 F
GST GOLD SFP Fondu inclu entrée Pal Y/C/ CINCH sortie Pal Y/C CINCH inclus filtre	5680 F
GST GOLD **Pro** fondu inclu entrée Pal Y/C Sortie Pal Y/C Semie BROADCAST	7600 F
VITECH VIDEOMASTER DE CIS BROADCAST YUV + titrage	9990 F
MSP 3400 BROADCAST YUV	22990 F
NERIKI DESKTOP Y/C BROADCAST	13990 F
VIDEO PLOT pour montage en time 1 ou 2 lecteurs enregistreurs **de 4990 F à 9900 F**	

LANGAGES

EASY AMOS	490 F
AMOS VF	490 F
AMOS COMPILER	295 F
AMOS 3d	375 F
DEVPAC V3.0	790 F
GFA BASIC 3.0	675 F
PROMO GFA BASIC 3.0 + COMPILEUR BASIC	890 F
LATTICE C ++	2790 F
QUATERBARCK	490 F
QUATERBACK TOOLS	790 F
DOS TO DOS	390 F
CAN DO	950 F
DIRECTORY OPUS	590 F

Spéciale Promo !!

Ext. mém. sans horloge 512 K	220 F
Ext. mém. av. horloge 512 k	290 F
Ext. mém. 500 + 1 Mo	670 F
Ext. mém. 500 1,5 Mo	990 F
Ext. SIMMRAM 2 Mo	850 F
SY QUEST 44 Mo int.+ cartouche	4290 F
Meg A CHIP 2000/500	1990 F
Ext. 4 Mo pour A 3000 (page)	1790 F
Kit 2.0 Commodore + Multistart II	1190 F
Rom 13 + Multistart II "Ctrl AA"	790 F
Scanner JX 100 Couleur	5990 F

TOUS CABLES DISPONIBLES PRIX IMBATTABLES - NOUS TEL.

AMIGA 500

A 500	2490 F
A 500 avec 2 Mo + Multistart II + ROM 2.0	3890 F
A 600	3190 F
A 600 HD 20 Mo	4590 F
Extension 1 mo pour 600	690 F
Extension A600 2 Mo en Fast	1190 F
Extension A600 4 Mo en Fast	1690 F
LECTEURS EXTERNES	
Lecteur simple PC 880 E	499 F
Lecteur copieur anti-virus PC 880 B	710 F
Lecteur CDROM A 670	3490 F
DISQUE DUR PROTAR	
SUPER PROMO HD 52 Mo + 2Mo + alim.	4390 F
HD 52 Mo QUANTUM poss. ext. 8 Mo av. alim.	3590 F
HD 120	2890 F
240 Mo	Nous téléphoner
DISQUES DURS GVP	
HD 500 52 Mo	4390 F
HD 500 52 Mo + 2 Mo	5190 F
HD 500 52 Mo + Carte AT 500	
Emulation PC AT 16 Mhz HD 530 50 Mo + 50 Mo	6400 F
DISQUE DUR ARCHOS 50 Mo	2990 F

AMIGA 2000

A 2000 W 2.0	5190 F
Disque Dur GVP 52 Mo equipé 2Mo ext. 8Mo	4390 F
Crt. Ext. SIMMRAM 2 Mo	1790 F
Extension 2 Mo pour SIMMRAM	850 F
PROMO FLIKER FIXER	
Ecran VGA pour PAO, CAO, DAO	3890 F
avec SVGA 1024.768	4290 F
CARTES ACCELERATRICES GVP	
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo	5990 F
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo équip. HD 52Mo	7900 F
COMBO 340 - 40 Mhz - 4Mo	8800 F
COMBO 350 - 50 Mhz	15990 F
Ext. 4Mo sup. 32 bits	2290 F
MERCURY 68040 - Ext. 32 Mo	19990 F
Cart. acc. Fusion Forty A2000 68040 33 Mhz	15990 F
Cart. Digitaliseur son Sunrize AD/10 12 bits + Studio 16	4990 F

AMIGA 3000

AMIGA 3000 25 Mhz V. Sup + 2 Mo HD 52 Mo ext 16 Mo	**14490 F**
RAM 4 Mo Static colonn 80 NS	1990 F

PERIPHERIQUES

CARTES GRAPHIQUES 16 Millions de couleurs12/24 bits	
Carte Archos AVidéo 24 bits + AVPaint + Opéra	3990 F
DCTV PLUS TVPaint	4990 F
Vision 24 de GVP en composite avec Caligari 2.0 + Scala + MacroPaint IV 24	18500 F
Idem en composante "VOIR PUB" + logiciel pro TVPaint traitement 16 Millions couleurs	28990 F
VD 2001 DIGIT GENLOCK 16 M. couleurs + TVPaint	14900 F
MONITEURS	
ECRAN 1085 S 2190 F - ECRAN 1960 4800 F - ECRAN SVGA	2490 F
CARTES EMUL PC AT et MAC	
VORTEX AT ONCE + 286 à 16 Mhz	2190 F
COMMODORE 2386, 386 à 20 Mhz	4990 F
CARTE AMAX II +	4590 F
CARTE ACCÉLÉRATRICE	
GVP F40 pour A3000 (4 Mo)	15990 F
GVP 68040 pour A 2000 (4 Mo)	19990 F
DIVERS	
CARTE ACTION REPLAY MK III 500, 500+	595 F
POUR AMIGA 2000	695 F
LUNETTES 3D XSPEC	850 F
IMPRIMANTES	
BJ10 EX 2290 F - CITIZEN 224D 2490 F - DRIVER AMIGA	100 F

OUVERTURE à PARIS :

S2P vous attend prochainement à PARIS.
Pour tous renseignements tél. au 47 05 78 14

NOUVEAU DISQUE DUR A530 GVP
pour votre AMIGA 500 2 fois plus rapide qu'un AMIGA 3000

68030 40 Mhz + 52 Mo + 1 Mo — *7990 Frs*
68030 40 Mhz + 120 Mo + 1 Mo — *9990 Frs*

NOUVEAUTÉ : enregistrement sur vidéo image/image à 50 Frs la seconde BVUSP

S2P Lille 61, Rue de la Monnaie Tél : (16) 20 74 50 60
Appelez nous pour connaître les dernières PROMOS !!!

Pour les impatients, commandez par téléphone et payez directement par CARTE BLEUE.

BON DE COMMANDE

S2P 10/92

Nom : ....

Adresse : ....

Ville : .... Code Postal .... Téléphone ....

Libellé	Qté	Prix	Montant
SOUS TOTAL			F TTC
PORT			25 F TTC
TOTAL			F TTC

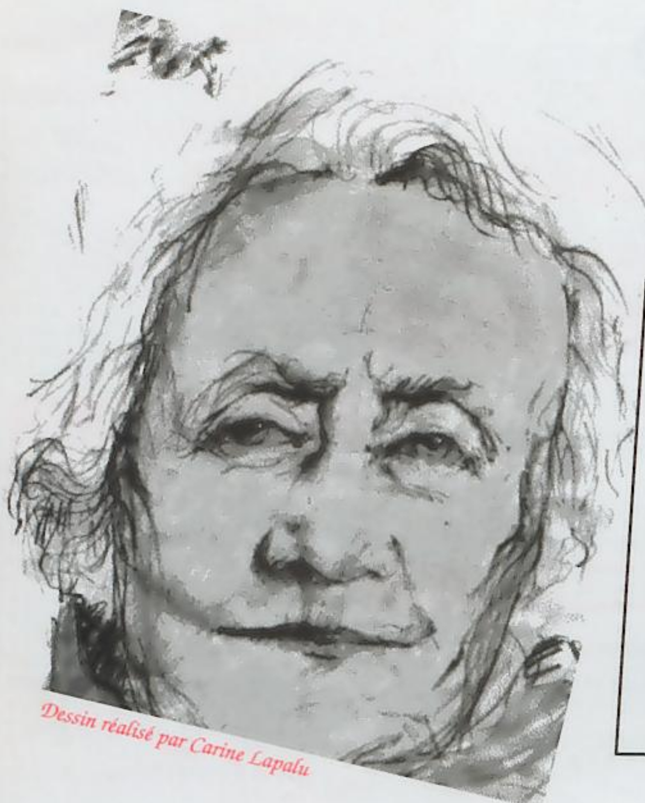
Date Signature

Livraison Express par COLISSIMO

Pour un contre-remboursement ajouter 65 F.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 74 50 60 (de 9 h00 à 19 h00)

Publicités et photos non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

IMAGE MASTER



Dessin réalisé par Carine Lapalu

Après de nombreux mois d'attente, la version Amiga d'IP sort enfin en France sous le nom d'Image Master. Distribuée par EVS elle nous réserve de nombreuses surprises qui ne manqueront pas d'intéresser tous les manipulateurs d'images que sont les utilisateurs d'Amigas. Désormais Art Department Pro, qui régnait seul dans cette catégorie de logiciels, a beaucoup de soucis à se faire avec la sortie d'Image Master.

Présentation

Image Master (ou IM) se présente sous la forme d'un ensemble comprenant quatre disquettes et un livret de 200 pages. Sur les deux premières disquettes se trouve le logiciel en version 68000 et 68020/30 plus un utilitaire FilmView. Les deux autres disquettes sont un assemblage d'images sous différents formats ainsi que des docs complémentaires sous forme de fichiers. L'installation du logiciel sur disque dur est on ne peut plus simple: il suffit de copier le programme où vous voulez dans votre disque dur par simple déplacement d'icône sous WorkBench par exemple.

La documentation est une des plus complètes qu'il m'a été donné de voir. J'ai beaucoup apprécié la description des commandes avec une image du résultat à l'appui. La version que j'ai entre les mains est pour le moment en anglais mais EVS nous la promet en traduction française très prochainement.

16 Shade B&W Luma	16 Shade B&W Avg	2 Color Hi-Res	4 Color Hi-Res	8 Color Hi-Res	16 Color Hi-Res	2 Color Lo-Res	4 Color Lo-Res
8 Color Lo-Res	16 Color Lo-Res	32 Color Lo-Res	Lo-Res 64 Color Half-brite	64 Color IFF	128 Color IFF	256 Color IFF	
Amiga HAM	HAM-E REG Mode B&W Luma	HAM-E REG Mode B&W Avg	HAM-E REG Mode Standard	HAM-E REG Mode EDD Dither			
HAM-E Mode 18-bit render	HAM-E Mode 24-bit render	256 Color GIF	DCTV 3 bit plane	DCTV 4 bit plane	CANCEL	Done	

Avant de lancer le logiciel assurons nous d'avoir assez de mémoire. Ce type de programme est très gourmand en mémoire sachant que toutes ses opérations internes s'effectuent sur 24 bits même si votre image de base n'est qu'en 4 bits par exemple. La conséquence pour Image Master est que la taille minimum de votre RAM doit être de 3 Mo de Fast et 512 Ko de Chip. C'est vraiment le minimum vital pour utiliser le logiciel. Avec 5 Mo de Fast et 1 Mo de Chip c'est beaucoup plus sûr. Ici un utilitaire comme GigaMem (voir test Amiga-News du mois dernier) s'avère indispensable surtout si on travaille avec de nombreux buffers et avec UNDO. Le test est fait avec un A3000 équipé de 8 Mo de Fast, 2 Mo de Chip et 20 Mo de V-Mem (Gigamem).

Le Logiciel

Image Master est la version Amiga de Image Professional livré à l'origine avec HAM-E de Black Belt System (le HAM-E a été retiré de la vente aux USA récemment). Une version spéciale d'IM existe aussi pour les cartes FireCracker 24 de chez Impulse (carte non commercialisée en Europe pour des problèmes techniques d'adaptation). Comparé à la version que nous avons pu tester avec le HAM-E (IP), Image Master a un peu évolué avec une présentation plus aérée et certaines nouvelles fonctions.

Image Master acepte tous les modes Amiga IFF de 2 à 24 bits de profondeur et quelque soit la résolution d'écran jusqu'à 32767 x 32767. Comme on l'a dit plus haut, IM travaille en 24 bits et va donc nous permettre toutes sortes de sauvegardes:

- IFF de 2 à 6 Bits plans
- HAM 6 et 8 bits 256 couleurs
- IFF 24 bits
- GIF 8 bits
- HAM-E
- DCTV 3 et 4 Plans

Le logiciel est d'utilisation très aisée et intuitive. En théorie, on ne doit pas taper quoi que ce soit au clavier (sauf les noms pour la sauvegarde), toutes les actions se manipulent à la souris. Pas de

menus mais une invasion de gadgets à clicker sont présents pour toutes les fonctions. De plus toutes ses fonctions ainsi que leur paramétrage sont pilotables sous ARexx. La documentation est à ce sujet bien complète et de nombreux exemples sont présents même pour le débutant.

Le tableau ci-dessus illustre bien l'esprit d'Image Master et de ses gadgets, chaque gadget appelant un nouvel écran jusqu'à l'action finale.

No Dither | Two Point EDD | Floyd-Steinberg | Jarvis, Judice,Ninke | Stucki | Random F-S | Dual Random F-S
Left->Right Error Prop | Serpentine Error Prop | Chekov Forcing | Entropy Enhance | Turn Off Excursion Limit | Done

0 Under Color Removal: 255 | 0 Gray Component Replacement: 255
0 Magenta ink mix correction: 255 | 0 Yellow ink mix correction: 255
Output 12 bit | Output 24 bit | Gray CMAP | Color CMAP
ram: | Strate
Separation Path | Separation Name
.cyn Cyan ext. | .mag Magenta ext. | .yel Yellow ext. | .blk Black ext. | Set to Default | Set to No Ink Correction
CMYK Separate | CMY Separate | RGB Separate | Load Settings | Save Settings | Cancel | Done

Les fonctions

Image Master possède une quantité de fonctions et de possibilités de travail sur les images rarement vue sur Amiga (ou ailleurs) dans un même logiciel. C'est cependant plus un outil d'effets spéciaux et manipulation d'images qu'un logiciel de traitement d'images. Certaines lacunes dans ce domaine et notamment l'absence de masque de convolutions à valeurs négatives par exemple le limitent pour un traitement d'images plus poussé. Quoi qu'il en soit, la manipulation des images il connait et il possède certaines fonctions vraiment très spectaculaires. On ne peut pas toutes les énumérer, il faudrait plus de pages à Amiga-News pour cela. On va essayer d'énumérer celles qui nous ont semblé les plus intéressantes.

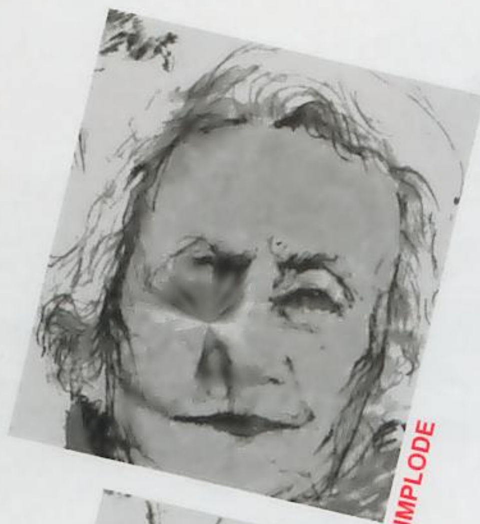
Tout d'abord un petit tour vers les fonctions de tramage des images. Elles sont assez complètes. Ce type de tramage est indispensable pour simuler les 16 000 000 de couleurs avec du HAM par exemple.

Pour les adeptes de la PAO il se trouve qu'Image Master a aussi pensé à vous avec son écran réservé à la séparation des couleurs en fichiers que ce soit en Trichromie, Quadrichromie et même une option 12 bits.

Sur le bas de l'écran se trouve le premier menu comprenant le gadget de Chargement/Sauvegarde des fichiers. Nous en avons déjà parlé. Ensuite vient le gadget de Composition des images. Cette option réclame énormément de mémoire car c'est celle qui nous permet d'ajouter, de soustraire ou d'effectuer toutes sortes d'opérations logiques ou spéciales sur deux images en mémoire pour en créer une nouvelle, résultat des deux premières. Ici aussi les possibilités sont très complètes et même bien plus que sur AD Pro qui lui ne fait qu'ajouter deux images. Continuons avec le Gadget Process. C'est d'après moi le coeur du programme. Pratiquement tout ce que l'on peut imaginer sur la manipulation des images est ici présent. Que ce soit des effets spéciaux de relief, 3D, pixelisation... ou des opérations plus proches du traitement d'image comme la création personnelle de masques de convolution en matrices de 9 points, tout y est. Nous n'allons pas énumérer les fonctions de Image Master dans cet article mais voici une petite idée de ce que l'on peut y trouver: Point Cellular, Asterisation, Contour, 3D, Relief, Lined, Wave, Mirror, Tile, Dome, Explode, Implode, Caricature etceatera, etceatera. Chaque traitement de l'image peut s'effectuer soit sur la totalité de l'écran soit sur une portion de l'image définie par l'utilisateur à la souris selon la forme désirée. Toutes sont paramétrables selon l'influence de la fonction sur l'image.

Continuons notre rapide tour d'horizon du menu principal. Nous trouvons maintenant une partie nommée Paint Panel. Ce n'est pas un logiciel de dessin à part entière. Il sera quand même possible ici de dessiner des rectangles, ellipses, des droites, des lignes ou d'écrire sur l'image, cette partie étant plus utile pour signer et ajouter un détail rapide à l'image que pour essayer de dessiner comme un vrai logiciel de dessin 24 bits. Effectivement tout dans ce logiciel étant traité en 24 bits, c'est une façon détournée de dessiner sur une image 24 bits sans carte spécifique,











mais bien évidemment en ne voyant le résultat que dans les résolutions Amiga.

Vient ensuite au menu le gadget Display Panel: ici pas besoin de s'étendre plus sur la question, on en a déjà parlé au début.

Le Buffer Panel est réservé au UNDO par exemple et à la création de buffers où seront stockées les images ou les parties d'images. Une bonne quantité mémoire est cependant nécessaire si l'on veut travailler avec plusieurs images en mémoire.

En continuant, on trouve maintenant le Macro Panel dédié bien sûr aux macro commandes qui vont permettre de piloter totalement Image Master par l'intermédiaire de ARexx en créant des scripts dans ce langage de programmation. Ces scripts seront attribués aux touches de fonctions du programme; le logiciel est utilisable aussi de l'extérieur grâce aux possibilités d'ARexx.

Enfin le Setup Panel est lui réservé aux préférences du programme définies par l'utilisateur.

D'autres possibilités sont à découvrir dans Image Master dont l'option Multi Frame et bien d'autres.

En Conclusion

Image Master est un must sur Amiga en ce qui concerne la manipulation des images et les effets spéciaux. La quantité d'opérations applicables à celles-ci est suffisante pour pratiquement tout faire.

Il semble inévitable de vouloir le comparer avec Art Department Pro, qui se situe dans sa catégorie. Image Master possède, on vient de le dire, une infinité d'effets spéciaux que n'offre pas AD Pro. Pour ce qui est des sauvegardes d'images et des formats particuliers, AD Pro est plus complet ici. La rapidité de traitement est aussi plus rapide sur AD Pro. Image Master possède lui, contrairement à AD Pro, un véritable UNDO bien utile. Pour une utilisation plus professionnelle et en traitement d'images pur, Image Master est complet surtout pour l'addition et la soustraction d'images (soustraction que n'offre pas AD Pro); cependant le masque de convolution d'Image Master est limité à une matrice de 3x3 fixe, ce qui n'est pas grave en soi, mais ne permet pas une programmation de valeurs négatives, ce qui est un grave problème pour ce type de masques (AD Pro permettant des matrices de 5x5 et des valeurs négatives, le masque de convolution programmable étant le plus employé dans le milieu du traitement d'images. C'est donc pour ma part le seule ombre au tableau. Image Master est à ce jour sans aucun doute le logiciel de manipulations d'images sur Amiga le plus complet. Il est à recommander à tous les amoureux de l'image.

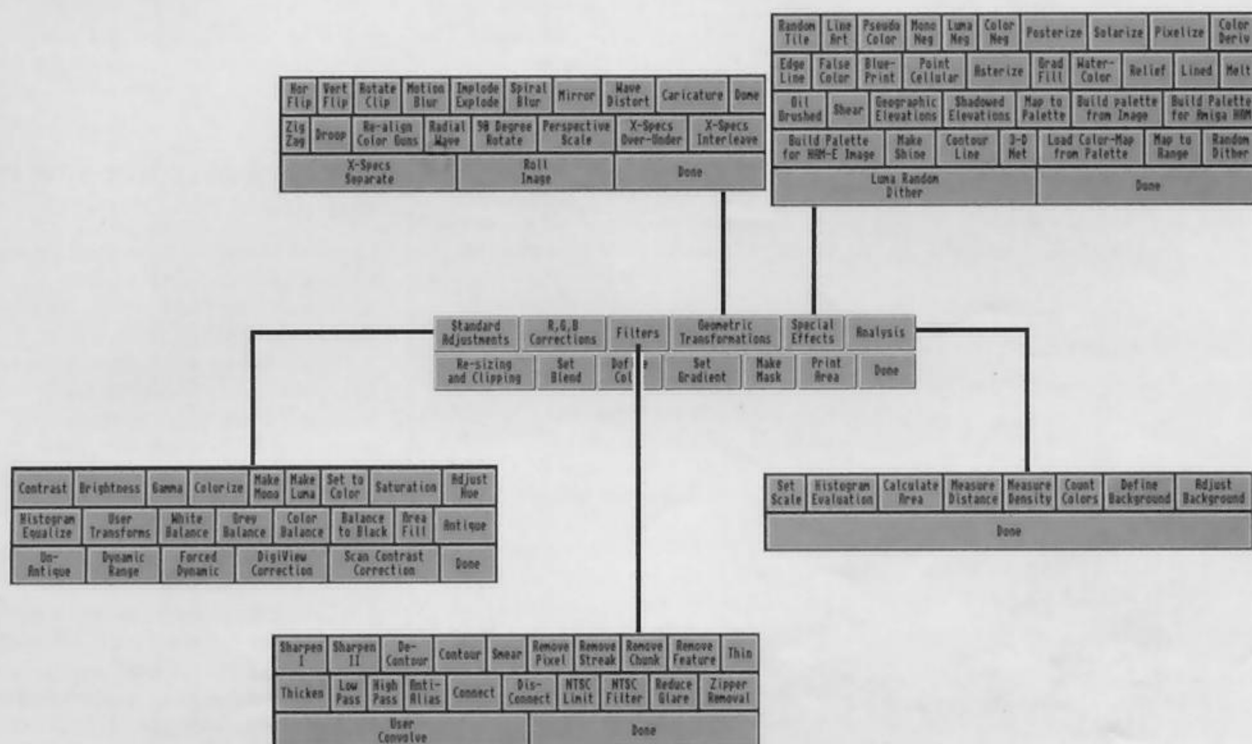
Eric Laffont

Distributeur: **E.V.S Informatique**
15 allée du Gros Chêne , 78480 Verneuil sur Seine
Tél: (1) 39 71 19 41 Fax: (1) 39 65 67 02
Prix: 2500F. Documentation en français.

Dernière minute:
Image Master pilote de façon parfaite pratiquement toutes les imprimantes couleurs. De plus c'est le seul logiciel sur Amiga à gérer les imprimantes Calcomp et autres thermiques couleur et ce avec le driver du WorkBench sans aucun problème et en respectant les spécificités de l'imprimante.

Image Master

Process Options



Fonctions principales

Non Lace | Exact Image | Show Coords | Drag Relative | Use Grid | Set Grid | Coords at Bottom | Avg
Hi-Res 16 Col | Lo-Res 32 Col | Lo-Res H-Brit | Fast HAM | Quality HAM | Show Film Strip (non-lace)
Show Film Strip (lace) | Film Frames | Manual Frame Insert | Insert Frame | Film
Call redraw Script | Redraw Script | Done

Standard Adjustments | R,G,B Corrections | Filters | Geometric Transformations | Special Effects | Analysis
Re-sizing and Clipping | Set Blend | Define Color | Set Gradient | Make Mask | Print Area | Done

NTSC Display | Use Avg | Use 16 Color | Use 32 Color | Use Half-Brite | Use Fast Amiga HAM
Use Quality Amiga HAM | Image Path | Blend Path | Palette Path | Macro Path
Render Path | Image Ext | Blend Ext | Palette 256 Ext | Palette 64 Ext
Macro Key Edit Prefix Contents
Render Ext | Start Macro | Save Defaults | Load Defaults | Lace Panel | Done

Load Image File | Save as 24-bit IFF File | Render to File | Set Render Mode | Set Render Size | Set Dither Type
Color Separations | Multi-Frame Sequence | Load Mask | Save Mask | Load Image Mask | Save Image Mask | Done

Exit IM | File I/O | Compose Panel | Process Panel | Paint Panel | Display Panel | Buffer Panel | Macro Panel | Setup Panel | Info Panel

Version Info | Distributors | Copyright Info | Count Colors | Free Memory | Error Count | Memory Usage | Primary Image
Secondary Image | Brush | Blend Control Buffer | Other Buffer | Done

Linear Compositions | Color Keyed Compositions | Color Re-Combinations | Algebraic Compositions | Logical Compositions
Special Compositions | Composition Controls | Done

Load Macro Set | Save Macro Set | Edit Macro | Invoke External Editor Using Macro Contents | Edit Editor Invocation | Execute Macro | Done

Choose New Brush | Cut out New Brush | Set Standard Brush | Line Draw | Area Fill | Set Brush Fade Length | Adjust Palette | Select Range
Select Second Range | Load Range | Save Range | Set Blend | Undo | Fonts | Swap Current and Brush | Define Color | Palette Mapping
Load Settings | Save Settings | Done

Kill Primary Buffer | Kill Other Buffer | New Buffer | Select Primary Buffer | Select Secondary Buffer
Select Blend Control Buffer | UNDO | Rename Buffer | Restore To Src Buffer | Swap Current and Secondary
Swap Current and Blend Ctrl | Unlock a Buffer | Set Current Aspect Ratio | Set Current Size & DPI | Done

Anatomie d'un muridé récent

Par le professeur Zorglub

***Muridés**: (du latin mus, souris) Zool. Famille de petits rongeurs caractérisés par une queue longue couverte de poils ras, et qui vivent cachés (ex: campagnol, gerbille, hamster, lemming, mulot, ondatra, rat, souris).*

Lamento sur la souris mécanique

Suite à mon article paru dans AmigaNews de mai 1991, j'avais adopté une souris très économique, la Speed Mouse et j'en ai été ma foi fort satisfait pendant un peu plus d'un an.

Las, les souris à boule ont toutes le même défaut, les galets s'encrassent et régulièrement il faut les nettoyer. Elles sont également sensibles à l'état de la surface sur laquelle on les fait rouler. Le principe même de leur conception demande un compromis mécanique délicat: prenons le cas d'un déplacement en X. La boule doit présenter un coefficient de frottement fort avec le galet X pour l'entraîner sans défaillance et avec le tapis ou la table pour rouler sans glisser, mais par ailleurs un coefficient de frottement suffisamment faible avec le galet Y pour pouvoir pivoter sur lui sans le faire tourner. Sur un tapis souple, la pression de la main peut être suffisante pour que les patins de la souris s'enfoncent, la boule remonte, son centre n'est plus dans le plan des galets et les problèmes de frottement s'accentuent. Lors de mouvements diagonaux, la boule doit à la fois pivoter sur les deux galets et les entraîner. En fait, il faudrait plutôt admirer le talent des constructeurs qui ont en général bien résolu ces problèmes.

Par ailleurs, un des microswitches de ma Speed Mouse, un peu trop bon marché sans doute , a fini par défaillir; comme par hasard, la Speed Mouse avait disparu du marché français entre temps et pas moyen d'identifier le constructeur du microswitch défectueux.

J'ai donc remis en service ma souris Commodore d'origine, elle est de très bonne qualité, mais elle a bien entendu les mêmes problèmes d'encrassement des galets et surtout elle est lourde.

Tout cela pour dire que lorsque Someware m'a proposé l'essai de la souris Boing!, je ne me suis pas fait prier. (fig 1)

Nirvana avec une souris optique

La souris Boing! n'est pas une nouveauté, il y a déjà un bon moment qu'elle est apparue dans les publicités de revendeurs dans AmigaWorld.

Elle m'est arrivée dans un carton assez sobre, et même extrêmement sobre, orné seulement d'une étiquette très discrète, sans notice de documentation, mais accompagnée d'une disquette d'utilitaires et d'un tapis de souris qui est en fait un plateau d'aluminium recouvert d'une sérigraphie et muni par dessous de quatre minces patins de caoutchouc anti-dérapant.

La souris elle-même est très légère, elle glisse sur le plateau par l'intermédiaire de patins en feutre, ce qui assure un mouvement très doux. Elle est munie de trois boutons, bien séparés, ce qui évite d'en presser accidentellement deux du même doigt; ils sont suffisamment en saillie pour les sentir du bout des doigts et les trouver sans avoir à regarder la souris; les microswitches utilisés sont d'un type tel que l'enfoncement ne demande qu'une pression légère; le déclic est franc, sensible au toucher et accompagné d'un bruit discret; de la sorte, l'utilisateur dispose de tout le "feedback" dont il a besoin pour assurer des clics fiables. On sent derrière tout ceci une réelle recherche d'ergonomie. Le seul reproche que j'aie été tenté de faire à la réalisation mécanique est la dimension du boîtier que j'aurais bien aimé plus long de deux ou trois centimètres pour avoir un contact avec la paume de la main. A l'usage toutefois, il m'est apparu que cette longueur limitée permettait de dessiner des détails par simple flexion des doigts, le poignet restant appuyé sur la table.

La sensibilité est classique, 200 points par pouces, déterminée comme toujours en mesurant le déplacement pour une traversée d'écran (80 mm pour 640 pixels). Cela colle également avec le pas de la grille du plateau, soit 20 lignes au cm.

Un essai avec la loupe de DPaint montre qu'il n'y a aucune difficulté à se placer au pixel près. La grande légèreté, la douceur du glissement et



fig 1

l'absence de toute saccade due aux petits problèmes de boule mentionnés ci-dessus la rendent très agréable pour le dessin.

Une chose un peu particulière, qui pourrait surprendre, est la définition des axes X et Y. Dans une souris mécanique, l'axe Y est l'axe de symétrie longitudinal de la souris, l'axe Y lui est perpendiculaire, l'orientation du tapis n'intervient évidemment pas.

Dans le cas de la souris Boing!, les axes de détection du mouvement sont ceux de la grille du plateau . Autrement dit, si vous mettez votre plateau à 45 degrés, et déplacez la souris latéralement par rapport à elle-même, votre pointeur se déplace en diagonale sur l'écran. Voyez la figure 2. Est-ce à dire que l'alignement de vos mouvements par rapport au plateau est critique ? Absolument pas, car en fait pour obtenir un déplacement horizontal du pointeur à l'écran, c'est tout le système oeil-main-cerveau qui travaille et fait les corrections nécessaires. Votre plateau peut donc être de travers sur votre table, vous ne vous en apercevrez pas; de même, vous pouvez tenir votre souris de travers, vous ne vous en apercevrez pas non plus. De travers, oui, mais dans certaines limites, assez larges il est vrai; toutefois, ne vous amusez pas à tourner le plateau de 90 °, car à ce moment vous n'aurez plus le contrôle du pointeur en Y, ce qui est normal vu la manière dont fonctionnent les circuits. Il faut simplement le savoir et ne pas en conclure que votre souris est en panne.

La souris fonctionne parfaitement lorsqu'on recouvre le plateau d'un film plastique transparent, ou d'une plaque de verre fine (1 mm).

Le plateau est assez petit (19 x 17 cm), mais je n'ai pas trouvé cette taille gênante, même pour jouer à MarbleMadness! (mon test classique du comportement dynamique des souris) qui n'a posé aucun problème. Il existe un plateau plus grand (23 x 28 cm), toutefois actuellement assez cher (voir plus bas).

En bref, j'ai retrouvé avec plaisir les caractéristiques d'une souris optique.

Exercice de dissection

La souris Boing! présente sur le ventre deux ouvertures assez distantes l'une de l'autre dans chacune desquelles on distingue la tête d'une grosse diode électroluminescente et une lentille en plastique. De l'une des ces ouvertures s'échappe un flot de lumière rouge, de l'autre rien, du moins rien de visible, car il s'agit vraisemblablement d'infrarouge.

Ouvrons (Fig 3). On aperçoit les trois microswitches, les deux diodes électroluminescentes, les deux lentilles qui sont des billes de plastique de 6 mm de diamètre, puis deux composants photosensibles (Fig. 4) qui reçoivent la lumière réfléchie par le plateau via les lentilles et deux miroirs situés dans le couvercle de la souris.

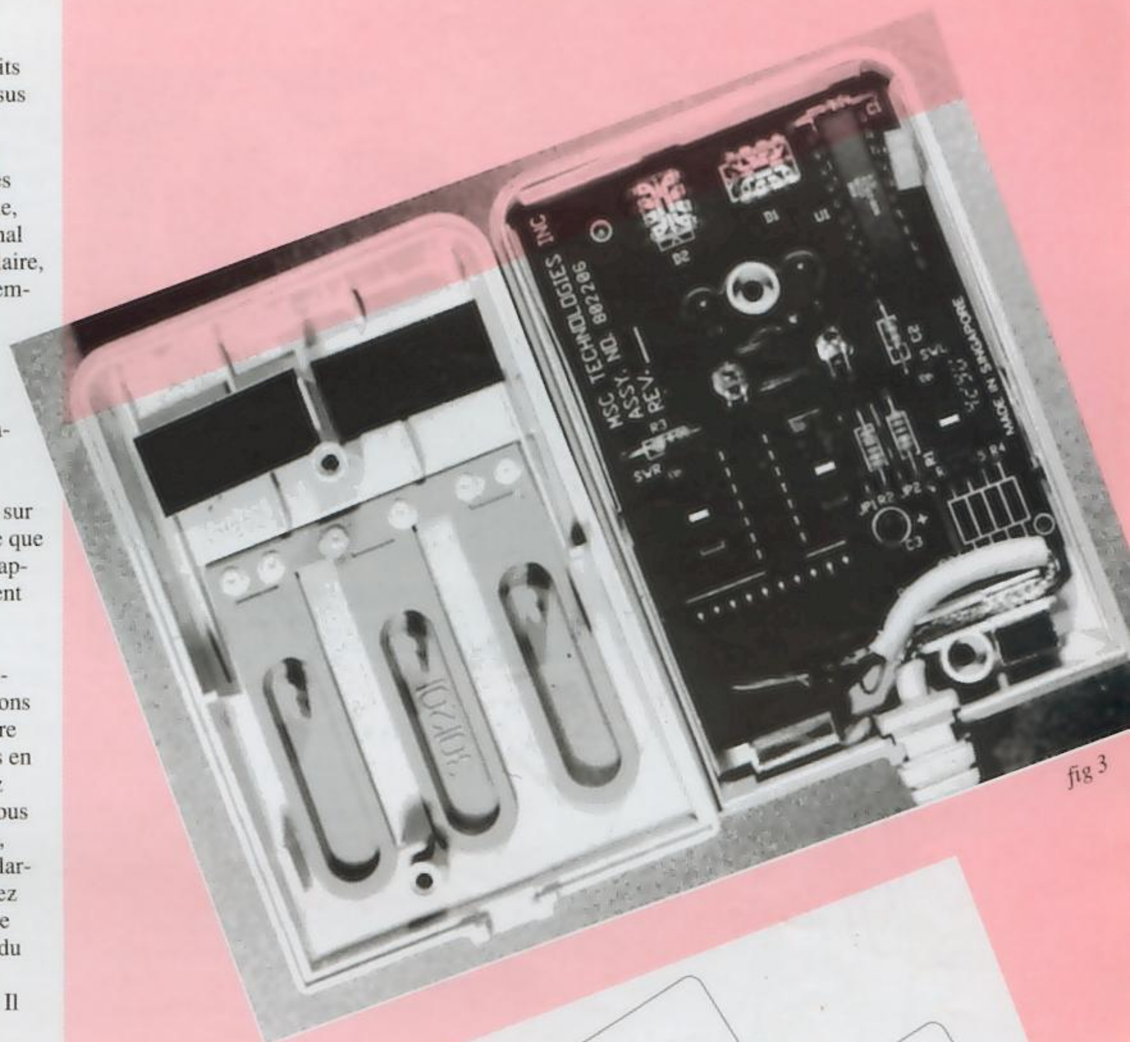


fig 3

L'ensemble est séparé du fond du boîtier par une feuille de carton aluminisé, cet écran étant relié à la tresse métallique qui gaîne le câble. C'est la première fois que je vois ce genre de blindage dans une souris Amiga.

La figure 5 donne le schéma du trajet des rayons lumineux.

Le système optique lentilles-miroirs projette sur les composants photosensibles une image de la trame du plateau. Celle-ci est constituée d'une grille formée de barres horizontales noires et de barres verticales bleues sérigraphiées sur le fond d'aluminium, le tout recouvert d'un vernis protecteur.

En utilisant un miroir extérieur, le couvercle de la souris étant enlevé, on constate que la trame du plateau est agrandie pratiquement à la dimension de l'ensemble des 4 pavés des capteurs photosensibles. Ces 4 pavés sont connectés directement à des entrées du circuit intégré de mise en forme, dont les sorties fournissent directement les signaux qui vont à l'Amiga. L'ordre dans lequel ces pavés captent les transitions lumineuses détermine le basculement du circuit qui donne le signal direct ou le signal en qua-

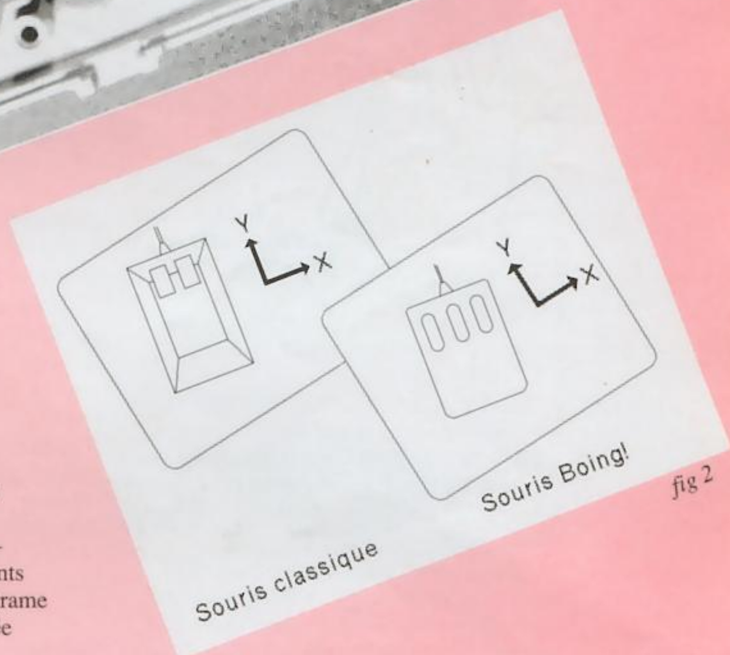


fig 2

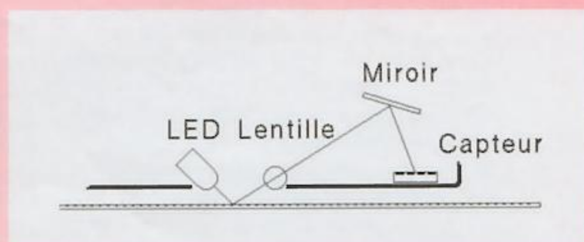


fig 4

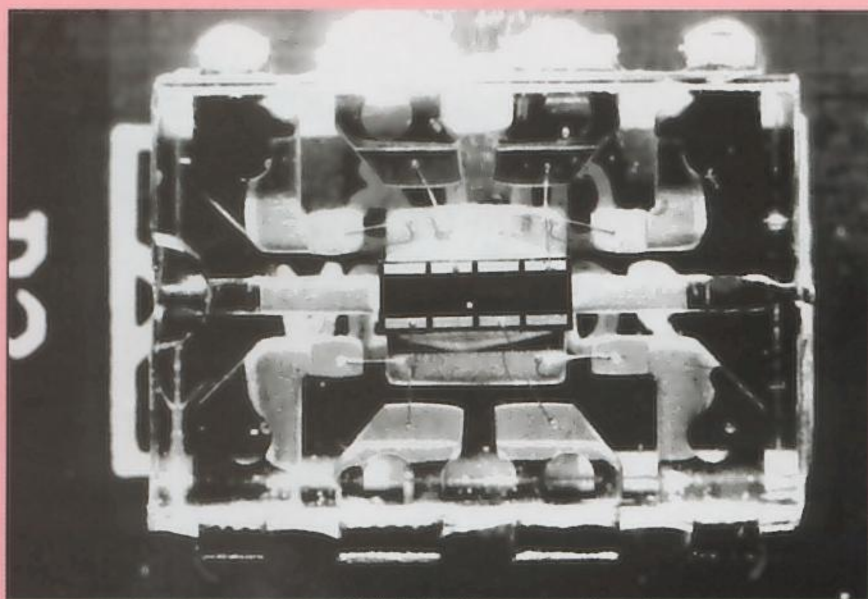


fig 5



drature. Reportez-vous le cas échéant à l'article de mai 1991, c'est le traitement de ces deux signaux par les circuits de l'Amiga qui détermine le sens du déplacement.

De plusieurs essais sur des codes à barre de différentes teintes de bleu, j'ai été amené à conclure que le capteur de l'axe X voit tout, alors que le capteur de l'axe Y ne voit que le noir; ceci explique que la souris continue à commander le pointeur en X lorsque l'on tourne le plateau de 90%, alors que l'axe Y ne marche plus. Le système adopté par la souris Golden Image ne donne pas lieu à ce comportement (voir de nouveau l'article de mai 1991). Par contre, cette souris ne donnait qu'une résolution de l'ordre de 170 points par pouce contre 250 annoncés, ce qui d'ailleurs ne se révèle pas gênant à l'usage.

Le deuxième circuit intégré sert à la transmission des signaux des boutons; c'est une solution soignée, rarement utilisée, qui a l'avantage de nous mettre à l'abri des rebondissements de contacts des microswitches.

Les utilitaires d'accompagnement

Comme vous avez pu le constater, la souris a trois boutons. C'est un must sous Unix, mais c'est loin d'être sans intérêt sous AmigaDos.

En effet, des programmes du type MachIV, ainsi que le célèbre éditeur dme de Matt Dillon, permettent l'écriture de macros qui font usage de ce troisième bouton.

Mouse Systems, fabricant de la souris Boing!, livre avec celle-ci une disquette contenant trois utilitaires:

toBack&Front qui permet d'amener une fenêtre à l'avant ou à l'arrière-plan, via une large palette de combinaisons de touches, entre autres en utilisant le bouton central

MBPress, utile surtout dans un script AmigaDos ou AREXX, qui détecte toute pression sur un bouton de souris, y compris le bouton central

MMBShift qui fait remplir au bouton central la fonction de la touche Shift.

Ces programmes sont accompagnés de leurs sources en assembleur.

Considérations ménagères sur le tapis.

Comme dans le cas de la souris optique de Golden Image, l'optique étant fermée et les microswitches de bonne qualité, les problèmes de maintenance ne peuvent venir que du tapis. Dans le cas de la souris Golden Image, on a pu constater à la longue des craquelures dans le film plastique de protection de la trame, d'où des défauts locaux de fonctionnement; ces craquelures apparaissent également si on plie le tapis. Dans le cas de la souris Boing!, l'usage normal ne devrait pas amener de détérioration, mais si vous pliez le plateau, il est mort ! (vu son épaisseur, il faut le vouloir). Par contre vous pourrez verser dessus café, yaourt, jaune d'oeuf et tutti quanti, il se lavera facilement à l'eau et au savon. Si vous utilisez un solvant méchant comme l'acétone, ne vous étonnez pas de voir disparaître le vernis protecteur et la sérigraphie avec. Le plateau se griffera bien évidemment si vous laissez tomber dessus des objets agressifs comme des boulons ou une clé à fourche de 22-24, et les mordus de hard feront bien d'égoutter leur fer à souder dans une autre direction.

Nous verrons tout cela dans un an, mais à première vue, ce plateau devrait s'avérer très robuste.

Le plateau de rechange coûte 150F, le grand plateau 400 F, ce qui n'est pas donné. A part cela, la souris Boing! est vendue 590 F par Someware. Ceci est très raisonnable, sachant qu'on la trouve aux Etats-Unis pour 95 dollars. En comparaison, la souris optique Golden Image, vendue aux U.S. en moyenne à 55 dollars, vous est généralement présentée en France à 490 F.

Mon avis strictement personnel est que si vous pouvez mettre les 100 F de différence, la souris Boing! est un meilleur choix ; c'est d'ailleurs la souris optique standard des stations de travail SUN, à un détail près: le modèle pour Amiga utilise d'autres microswitches dont le déclic est plus franc.

Que vouloir de plus ?

Une souris optique sans fil. Le câble n'est gênant que pour des jeux, mais même en usage plus calme, il a toujours une fâcheuse tendance à se nicher sous des piles de bouquins ou d'autres choses. Je préférerais une liaison radiofréquence à une liaison infrarouge, vu la nécessité de laisser libre l'espace entre la souris et le récepteur infrarouge. L'inconvénient est que sans câble la souris répond de moins en moins à la définition donnée ci-dessus; il est vrai que je n'ai vu apparaître des poils ras sur la queue de ma souris Commodore qu'à la suite de la moisissure d'une vieille goutte de yaourt. N'en déduisez pas hâtivement que mon environnement de travail est dégoûtant, cela ne ferait pas plaisir à ma femme et serait totalement injustifié.

Pierre Ardichvili

Conclusion d'une concision inhabituelle

Boing! est LA souris du professionnel sur Amiga.

Distributeur: Someware
1 rue Léo Lagrange 59212 Wignehies
Tel: 27.57.41.05 Fax: 27.60.60.87

Prix: 590 F

POST RESTANTE

LA LOI DU PLUS FORT EST TOUJOURS LA MEILLEURE

Ouf, enfin! Après une semaine de sueur, j'ai enfin réussi à sortir ma quadri. Empêtré dans l'inextricable jungle des flasheurs de tous poils et de tous vents, ma page de 92 cm sur 75 a pris corps. Monté à l'aide de Publishing Partner Master, cette plaquette de publicité m'a donné toutes les peines du monde. De Marseille à Nice, j'ai couru toutes les "bonnes échoppes" pour mettre sur film ma composition. Les difficultés ont été multiples.

D'abord, le fichier PostScript faisait la bagatelle de 26 Mo. Ensuite, les flasheurs, qui sont pour ainsi dire tous équipés en Mac, voient un fichier Amiga ou PC d'un oeil méfiant (la peur, sans doute, que cela ne dérange la solide petite configuration longuement mise au point et mûrie dans quelques ateliers sombres), et attestent d'un de ces airs supérieurs qui vous laissent l'impression d'être un enzyme inférieur venu d'une autre planète. Enfin, le manque de professionnalisme évident d'une majorité de flasheurs, qui vous pousse souvent dans le plus grand désarroi, n'arrange rien aux difficultés rencontrées.

Course contre la montre

Le côté humain

Le premier seuil à combattre chez un flasheur est psychologique : il consiste à le persuader d'accepter votre fichier. Abruti par un règne incontestable de la machine de Cupertino, ce qu'il flashe constamment sont des fichiers données qu'il envoie à partir de son logiciel préféré (tels par exemple QuarkXpress, Adobe Separator, FreeHand, ou tout autre aficionado du finder). Pour lui les mécanismes sont classifiés, répertoriés, et bien rôdés. Il pensera sans doute que vous êtes le trouble-fête dans la mer de tranquillité qui couvre son milieu. Habitué à flasher à partir de Mac équipés au minimum d'un 68030, il ne comprendra que l'opération mathématique: quadri = 15 minutes par couleurs. Au delà c'est une hérésie. Si le dit flasheur est équipé en compatible PC, il comprendra mieux la notion temporelle : il faut en effet compter en moyenne pour tout ce qui est quadri au minimum une heure pour les fichiers les plus modestes (j'ai mis près de 6 heures pour sortir mon fichier). Le transfert de données par la prise parallèle, bien que rapide, semble ne pas tenir la route devant des macs reliés par AppleTalk, voire pire, Ethernet. Cette notion de temps doit être bien présente dans votre esprit. Sans nul doute, il est préférable de lancer votre fichier à partir d'un mac, plutôt que d'un PC. Encore faut-il pouvoir transporter 26 Mo sur un Mac. Et là ce n'est pas de tout repos.

Le temps a également de l'importance pour votre budget. En effet, certains flasheurs, sans hésiter l'ombre d'un instant, réviseront leur tarif à la hausse. Certains n'hésitent pas à vous faire payer le prix normal pour chaque film, plus un forfait horaire, qui peut culminer chez certains à des sommets de 500 frs H.T. par heure. Il est donc important de se renseigner sur les dispositions du flasheur. Si celui-ci est intelligent, sans nul doute qu'il saura ne pas taper trop fort, voire même rester très raisonnable. Mais ne révez pas trop, car quelques profiteurs auront à coeur, sans honte, de vous facturer vos essais infructueux. Ceux-là, il faut sans doute les mettre hors-jeu.

Le côté machine

N'incriminez jamais la flasheuse. Les R.I.P. sont généralement des appareils forts coûteux, qui présentent des caractéristi ques matérielles impressionnantes : une Agfa Proset 9000 Star a quand même dans le ventre un 68030, et sa consoeur la Star Plus un RISC. Leur mémoire tampon dépasse souvent les 8 Mo, et leur disque dur les 80 Mo pour les plus modestes. Faites quand même attention au R.I.P. modèle 1875 rectifié 1907. En effet les plus anciens possèdent souvent très peu de mémoire. Il vous sera alors difficile de sortir un quelconque film avec un fichier de taille respectable. La solution idéale n'existe que dans le choix de la liaison entre le R.I.P. et l'ordinateur. La plus lente restera la liaison série, talonnée par la liaison parallèle. Lors de l'envoi d'un fichier postscript par un de ces moyens traditionnels, le R.I.P. sera quasiment tout le temps en position d'attente d'informations, ne recevant qu'épisodiquement des données à traiter.

PSAMIGA ou le Post-Script façon CBM

Dans un deuxième temps, il vous faut un logiciel de mise en page capable de vous faire des sorties PostScript. Sur notre machine préférée le choix du logiciel de mise en page est assez limité : PPM ou PPage. A part cela, on est en pleine "*désertitude*".

Professional Page

Vous connaissez sans doute le plus prisé en la matière : PPage. Arrivé à maturité dans sa version 3.0, il offre sans l'ombre d'un doute les possibilités PostScript les plus avancées. C'est d'ailleurs à mon avis ce qui en fait son intérêt principal. Il est capable, ce qui n'est pas donné à tout le monde, de faire une séparation quadri film par film, et ainsi d'envoyer séparément chaque couleur vers la flasheuse. Son approche de la séparation est tout simplement géniale. On peut à loisir donner le tramage et la linéature pour chaque couleur. On peut aussi fixer des seuils de tramages afin d'assombrir ou non le résultat final: le réglage UCR/GCR permet d'affiner la balance des couleurs de votre séparation (UCR = *UnderColor Removal*, GCR = *Gray Component Replacement*). L'UCR permet d'enlever une certaine

quantité des trois couleurs primaires pour l'ajouter au film noir. Le GCR fixe le seuil minimum de pourcentage de gris à imprimer pour chaque couleur. Professional Page est aussi apte à créer un fichier Encapsulated (EPSF) pouvant être repris dans n'importe quelle mise en page, sous n'importe quel logiciel de n'importe quel OS (d'ailleurs sous lui même). Un réglage très pointu permet de placer la page sur le film (on peut même flasher la page avec un certain degré d'inclinaison). On peut aussi imprimer sur une imprimante PostScript couleur (pratique et très répandue). Outre ces qualités intrasèques, il peut aussi bien envoyer vers les ports SER: et PAR: que vers un fichier, voire un canal de communication accessible comme un disque standard. Le fichier Postscript envoyé sera toujours en ASCII, et le Postscript employé sera de niveau 1. Ce type a son importance. En effet, le PostScript niveau 2, plus récent évidemment, permet entre autre de compresser les fichiers pour gagner du temps dans les transferts ordinateurs-R.I.P., et de gérer au plus près les nouvelles fonctionnalités offertes par certaines lasers actuelles (gestion des impressions recto-verso par exemple). Mais ce calage sur la version antérieure est heureusement plus souhaitable, car cela assure une compatibilité à 100 %, ce qui fait qu'un interpréteur PostScript de niveau 2 pourra lire et comprendre votre fichier. Mais l'inverse par contre n'est pas vrai. C'est d'ailleurs cette solution qui domine dans PPM.

Publishing Partner Master

Ce dernier, possède également une sortie PostScript. Celle-ci est bien plus facile à mettre en oeuvre que sur PPAGE. En effet, les mêmes options sont offertes pour une impression matricielle ou jet d'encre. La seule différence va résider dans la possibilité par le sélecteur de drivers de modifier la densité et le tramage du document. Cela va se faire par une entrée de ligne, où on devra mettre en code les choix retenus. Il est possible de faire une sélection en fonction de chaque page. Dans ce cas cela devra toujours être fait globalement. Ce n'est pas très convivial, mais cela a de toute façon le mérite d'exister. Il est également possible de régler la linéature et le tramage spécifiquement à chaque image dans le requester de coordonnées. On a donc dans PPM un choix sur la page entière, et un choix plus spécifique à chaque image. Même si globalement cela n'est pas des plus aisés à manipuler, les possibilités sont également importantes dans ce domaine. A noter que la résolution de sortie d'une image devra impérativement être réglée lors de l'importation par une entrée de ligne du type "*dpi=xxx,yyy*", à défaut de quoi l'image, notamment IFF, restera entre 68 DPI et 72 DPI, et devra être compressée pour être imprimée. PPAGE n'offre d'ailleurs pas cette possibilité. PPM n'offre pas, par contre les possibilités de PPAGE dans la façon de sortir un fichier PostScript. On ne pourra que sortir la page en noir et blanc, quadri et aplat. La quadri dans PPM pose d'ailleurs un problème : la séparation bien qu'effectuée, ne le sera malheureusement que dans un seul et même fichier. Impossible de créer un fichier pour chaque couleur comme dans PPAGE. La même remarque vaut également pour une sortie en EPSF : PPM est incapable de délivrer autre chose qu'un fichier PostScript prêt à flasher. Ceci explique alors la taille impressionnante de mon fichier: les 4 couleurs, CMYK, étaient dans un seul et même fichier. L'inconvénient de cette solution, outre le poids des fichiers, est qu'il faut sortir en même temps les quatre films. Impossible de ressortir uniquement un film sur les quatre. C'est la politique du tout ou rien. Mais nul besoin de trop blâmer PPM, car quand on sait que PageMaker sous Windows est incapable de faire une séparation quadri tout seul, on trouve que le logiciel d'Upgrade s'en tire bien (surtout que lui il

Color Separation Parameters
Undercolor Removal Threshold (%) 75
Grey Component Replacement (%) 125
OK Cancel

From Page 1 To Page 1 # Copies: 1
Current Page / Document
Output: PAR:
SER: PAR: disk
Draft / Proof / Final
EPSF / Negative / Manual Feed / Mirror / Roll Paper Width 11.500 / 8 bit Bitmaps / Override Custom Specs.
Include Downloadable Fonts
Autotile

Ink Name:	Density:	Angle:	Process:
Process Black	60.000 lpi	45.000 °	Black & White
Process Yellow	60.000 lpi	90.000 °	3 Color
Process Magenta	60.000 lpi	75.000 °	4 Color UCR/GCR
Process Cyan	60.000 lpi	105.00 °	Color PostScript

OK Cancel

Output Page Specifications
Posn. X 0.0000 Y 0.0000
Scale X 100 % Y 100 %
Rotation 0 °
Portrait / Landscape / Center
Output Page Size X 8.5000 Y 11.000
No Eject
Crop/Reg. marks: length 0.2500
open sp.: 0.1250 bleed: 0.0000
OK Cancel

CONFIGURER IMPRIMANTE
Pilote d'imprimante : PostScript v2.1.7 Charge
Envoi vers: Port parallele / Disque / Port serie / Peripherique : LSR:
Imprimer en ordre: Ascendant (ex : 1...5) / Descendant (ex : 5...1)
Multi-copie ordonnee
Format du papier 21 X 29
Special :
Par defaut OUI Annule

Pilote d'imprimante : PostScript v2.1.7
Exemplaires : Densite d'impression
Toutes pages / De : 1 a : 1
Continu / Feuille a feuille
Echelle 100 % / Planche d'ensemble
Recouvrement / Hirondelles / Miroir / Negatif
Sans selection / Selections quadri / Selections aplats
Imprime Annule

ne coûte pas 8000 frs H.T.). Un grand bravo cependant à PPAGE qui apparaît comme l'un des rares logiciels de P.A.O. capable de faire cette séparation film par film (je n'ai vu que QuarkXpress le faire). PPM est incapable de faire un réglage des valeurs UCR/GCR. Les couleurs ne pourront pas être des couleurs Pantone. Seuls les réglages en valeur RGB, CMYK, TSV, TLS, et YIQ sont possibles. Ce n'est pas grave, car pour ainsi dire personne n'utilise les Pantone qui demandent un film pour chaque couleur, ce qui dans le cas où ont aurait mis 15 couleurs Pantone ferait au minimum 15 films. Cela risquerait de coûter cher à l'impression. C'est le nuancier Pantone, qui grâce au part de couleur qu'il donne, aura pour seule fonction de vous permettre de retrouver les couleurs spécifiques à un travail donné.

Art Departement Pro.

Il est également possible d'obtenir un fichier PostScript avec Art Department Pro 2.0. Ici on peut sortir un fichier ASCII ou binaire, régler les valeurs UCR/GCR, et faire une séparation, mais uniquement pour des images. L'intérêt est de pouvoir sortir des fichiers EPSF afin de les inclure dans PPM ou PPAGE avec déjà une séparation. Cette solution pourra donc aider ceux qui sous PPM ne peuvent régler notamment l'UCR/GCR. Mais attention, les fichiers EPSF obtenus par ce moyen sont rapidement d'une taille conséquente, et comme PPM place tout en mémoire, il va falloir pas mal de FAST MEMORY! Dans la même série, on peut noter que Professional Draw est capable aussi de faire une séparation et de créer des fichiers EPSF (même possibilité que PPAGE - Bizarre non ?!?). Pour un logiciel de dessin vectorisé il ne pouvait faire moins.

Où l'on reparle de la norme N.F

Un langage pur

Le PostScript parlé par l'Amiga est , dirons-nous, pur. En effet, tous les logiciels sous Amiga ne tiennent absolument pas compte des spécifications de chaque R.I.P. On n'a pas ici de drivers spécifiques à une AGFA ou une CANON. On part du principe que le PostScript est le même pour tout le monde, et qu'il n'y a pas lieu de faire de discrimination. Donc tous les fichiers que vous fabriquerez seront en théorie full compatible avec n'importe quelle flasheuse, à la différence des fichiers délivrés sous Windows ou Mac, qui dans le cas d'impression PostScript retiendront les spécifications de chaque appareil. La seule spécification qu'il vous faudra connaître est le format du film ou bromure pour adapter vos réglages, et ne pas dépasser les normes admises. Si votre page dépasse le format de sortie, vous avez alors deux solutions : réduire l'échelle de sortie en respectant les rapports, et après faire faire un réagrandissement au banc par un photograveur; Ou alors, pour PPM uniquement, demander un recouvrement. Le recouvrement n'est pas disponible sous PPAGE (Remarquez qu'il ne peut aller au delà d'un format de page assez restreint : 55.88 cm par 55.88 cm). PPM lui est assez souple sur le format de page, et on pourra, sans faire de réduction d'échelle, opérer un recouvrement. Cela consiste à séparer la page en autant de morceaux pouvant rentrer dans les dimensions du film. Ensuite, il restera à assembler les différentes pièces avec l'aide des repères pour obtenir un seul film (il faut impérativement des ciseaux et un moyen de fixation).

La question

Mon fichier est-il tout prêt à être flashé ? il faut ici apporter quelques précisions. Si tout ce qui est textes, images, fichiers EPSF ou vectorisés, est inclus dans le fichier PostScript, les fontes parfois peuvent apporter des soucis. En effet, certaines fontes ne sont pas incluses à titre habituel dans les R.I.P. On ne retrouvera que les classiques, tels ces Times, Triumvirate-Helvetica, ou autres Dingbats. Les autres, plus exotiques, devront être téléchargées. Normalement, ce téléchargement est fait automatiquement par PPM, et facultativement par PPAGE. Dans le cas de PPM, il sait qu'un certain nombre de fontes bien cernées seront toujours disponibles sur le R.I.P. Pour les autres, il placera les descriptifs dans le fichier PostScript. On n'a normalement pas à s'en soucier. Mais si un doute vous étreint, vous n'aurez la réponse que sur le film. Si la fonte est absente, elle sera remplacée systématiquement par une fonte Courier (pas très belle). A la différence du Mac, vous n'obtiendrez même pas un équivalent par impression de la fonte Bitmap (pas très belle non plus à 2400 DPI). La solution alors est de télécharger la fonte (faut-il encore avoir le fichier à télécharger). Pour une fonte Adobe Type 1 par exemple, il vous faudra envoyer le fichier fonte se terminant par .PFB. Si ce suffixe est absent, regardez avec la commande *TYPE name HEX* par exemple si le début du fichier comporte un header du genre *"%PS-AdobeFont-1.0:..."*. Pour l'envoyer servez-vous par exemple d'un de ces quatre utilitaires : *DOWNLOAD* (fourni avec la dernière version de PPAGE ; *PCSEND* ou *PSDOWN* (d'Adobe sur PC) ; *DOWNLOADER* (sur Mac). Si vous flashez sur une autre machine que l'Amiga, vous avez intérêt à vous promener avec vos fontes !



Enfin, la qualité

Il existe dans le domaine public un utilitaire de vérification qui peut vous rendre de très grands services : *POST*. La version actuelle est la 1.7, et on peut la trouver sur les Fish #518 et #669. Cet utilitaire va vous permettre de visualiser (et même d'imprimer sur une matricielle un fichier PostScript) votre fichier. Il ne comprend qu'un PostScript pur. Les écarts ou les erreurs ne pardonneront pas. Attention aux fichiers comportant des images, leur création par ce R.I.P. soft est assez longue. Vous pourrez aussi voir si les fontes ont bien été téléchargées. Un logiciel à posséder absolument.

ChronoPS-Express

Au prix des flasheuses, vous m'étonneriez si vous en avez une dans votre salle à manger. Partant de ce constat, j'en déduis que dans 99 % des cas il va vous falloir vous rapprocher de la machine. Sur le marché actuel vous avez trois situations : le flasheur a un Amiga ; le flasheur a un PC ; le flasheur a un Mac.

Amiga

Vous avez de la chance. Votre flasheur attitré est l'un des heureux possesseurs d'Amiga. S'il possède le logiciel qui vous a servi pour mettre en page, vous n'avez plus qu'à prendre votre fichier de données, et à lancer l'impression à partir du logiciel chez lui. C'est de loin la solution idéale. Faites attention si vous utilisez PPAGE : vos fichiers EPSF et IFF doivent absolument accompagner votre fichier de données. En effet, ce dernier va à chaque fois les rechercher sur le disque. Dans le cas contraire vous avez la solution de pré-flasher votre oeuvre sur disque. Le fichier PostScript résultant peut alors être fort important. Utilisez alors n'importe quel soft de compression (PKAZip, LHARC, ZOO, etc...) ou de backup. Vous pourrez ensuite l'envoyer sur la flasheuse par une commande *COPY name PRT:* ou *SER:* à partir du CLI, ou encore mieux par un utilitaire comme *DOWNLOAD*.

PC

Vous êtes moins vernis, et la seule plateforme de flashage à votre disposition est un PC. Il va falloir vous adapter. D'abord seul un pré-flashage sur disque est envisageable. Inutile de vous dire que dans certains cas il vous faudra un gros disque car le fichier pourra excéder les 10 Mo. Ensuite, toute la difficulté va résulter dans le fait de passer ces mégas ou kilo-octets du disque Amiga au disque PC. Si vous avez une carte passerelle ou Vortex PC vous pouvez vous servir des utilitaires de transferts entre disque Amiga et PC. Une

fois cela fait, utilisez un backup type PCTOOLS ou MS-DOS classique (le premier est préférable, car il compresse les données). Il ne vous restera plus qu'à débackuper sur le PC du flasheur. Si le fichier le permet, compressez le par LHARC ou PKAZip. Des équivalents de ces utilitaires existent sur compatible. Pour un fichier d'une taille inférieure à 720 Ko transférez le par un utilitaire du type DOS2DOS, CROSSDOS ou MESSYDOS. Si vous êtes l'heureux possesseur d'un 3000 avec un lecteur haute-densité vous pourrez même aller jusqu'à un fichier 1.44 Mo. Si vous ne rentrez dans aucune de ces catégories, rien n'est perdu, il vous reste à Splitter votre fichier en morceaux rentrant sur une disquette MS-DOS, grâce à un utilitaire du type ZSPLIT de Art Department Pro. Ce dernier existe en version PC et MAC, et vous permettra ainsi de transporter vos fichiers Amiga sur les deux OS. En effet, sur la version 2.15 d'Art Department Pro on peut trouver à côté d'une version Amiga, les programmes pour MAC, DOS et Windows. Avec la commande ZJOIN vous pourrez reconstituer ce que Dieu a séparé. Encore faut-il avoir ce soft. Dans la plus grande solitude, il ne vous reste plus qu'à bricoler un log pour segmentariser votre fichier en morceaux (ce n'est pas dur). Normalement, sous les autres OS vous pourrez les récupérer. Cette technique du split a cependant un inconvénient. Par exemple, mon fichier de 26 Mo, splitté par morceaux de 720 Ko demandera 36 disquettes DSDD. C'est considérable, et cela vous demandera un temps fou à organiser. Pour cela, il est conseillé de d'abord compresser le fichier pour le ramener à des tailles raisonnables (surtout qu'un fichier PostScript est compressable entre 65 et 90 %), et ensuite de le splitter s'il fait plus de 720 Ko. Après avoir réussi le transfert, il ne vous restera plus qu'à envoyer le fichier sur la flasheuse. Pour cela vous pouvez faire simplement une commande DOS du type *"COPY name LPT1"*. Cela marche bien pour les petits fichiers. Pour les autres, des messages peuvent apparaître indiquant qu'il est impossible d'écrire sur le périphérique. Relancez par "R" à chaque fois. Cela devrait passer. C'est en tout cas un mode de transmission assez rapide. Plus lente, mais qui contrôle plus strictement l'envoi de données, est l'utilisation de la commande PRINT. Le mieux restera si vous les avez, l'envoi par les programmes PCSEND et PSDOWN. Ils ont été créés spécialement à cet effet. Le seul regret dans toutes ces commandes est l'impossibilité de connaître la progression de la transmission. Une fois encore, ne soyez pas trop pressé. Cela risque de durer.

MAC

Enfin, si ce n'est pas votre jour, il vous reste à flasher sur un Mac. Si vous possédez l'utilitaire MacToDos, vous devrez splitter votre fichier PostScript pour le placer sur des disquettes MAC. Si par chance vous avez A-MAX II +, il est possible de transférer des données de partition Amiga à partition A-MAX. De là, avec l'aide d'un SyQuest au format Mac vous pourrez transporter votre fichier directement. Mais il s'agit là de la solution du riche, car il faut A-Max et un SyQuest. Ce sont à priori les deux seules méthodes de transfert direct AMIGA Ô MAC, à part le fait de passer par une liaison série (galère !). Dans les autres cas de figure, il vous faudra opérer le transfert par des disquettes MS-DOS récupérables sous Mac avec les utilitaires *Apple File Exchange* ou *MountDos*. Vous pouvez compresser votre fichier, mais il vous faudra trouver un utilitaire équivalent côté Mac. Il me semble que ZIP existe sur les deux machines, mais je peux me tromper. En tout état de cause il s'avèrera dans la plupart des cas indispensable de splitter le fichier. Les morceaux passeront sur des disquettes MS-DOS grâce à DOS2DOS ou MESSYDOS, et ensuite sur le MAC. Cette technique est très fastidieuse, mais il n'en existe pas d'autres. La possession d'un lecteur Haute Densité sur Amiga vous facilitera une fois encore bien les choses. Une fois sous Mac vous pourrez alors lancer le fichier via DOWNLOADER, par exemple, sur la flasheuse.



■ Vous devrez donc pour ainsi dire toujours envoyer un fichier PostScript préflashé. Une petite variante existe pour PPAGE. En effet, par la technique de l'envoi de fichier EPSF, vous pourrez par exemple sous MAC récupérer ce fichier sous QuarkXpress comme un objet, et flasher à partir de ce logiciel MAC. La même opération peut sûrement être faite avec PageMaker ou Corel Draw sous Windows. Le fichier EPSF sera sûrement moins important à transférer qu'un fichier PostScript dans son sens le plus lourd.

■ Vous pouvez enfin, comme je l'ai fait, prendre votre Amiga sous le bras, et le brancher directement sur la flasheuse. C'est pénible, mais la réussite est garantie à tous les coups. Si vous êtes un nanti, l'utilisation d'un portable PC est également possible. Transférez votre fichier PostScript sur le notebook, puis flashez à partir de lui. Un portable c'est évidement plus adapté au transport.

Gilles Bihan

Conclusion

Pour conclure, je dirais d'abord que j'ai réussi à sortir mon fichier quadri en une semaine. Il faisait chaud, et les ennuis se sont accumulés. Mais le résultat est là. Comme quoi il ne faut jamais désespérer. Je tiens absolument à remercier le magasin Infologs de Marseille, qui propose un service de flashage sur Amiga, et qui s'est mis en quatre pour m'aider dans ma quête du film perdu. Ces personnes proposent en fait le service idéal pour sortir vos films à partir d'un Amiga. Vous n'avez qu'à leur donner vos fichiers données, et ils s'occupent du reste. Quant aux flasheurs traditionnels, à moins d'être introduit chez eux, vous allez avoir de sérieuses poussées de fièvre. Je ne dénoncerais personne, mais la profession sur la région P.A.C.A. a visiblement encore beaucoup d'efforts à faire. J'en ai vu un à Toulon, qui ne savait pas comment régler sa CG9600 en négatif, et qui a fait appel à un technicien d'Agfa. Pitoyable ! Enfin, si vous branchez un PC ou un Amiga sur une flasheuse reliée à un Mac, déconnectez le Mac, et réinitialisez le R.I.P. Cela vous évitera bien des déceptions.

Installation d'une ROM 2.0 sur Amiga 2000

*Après plusieurs mois d'hésitations (plutôt d'attente de la ROM), je me suis décidée à installer la ROM 2.0. Etant possesseur d'un **A2000** (Revision 6,) d'une carte accélératrice Commodore **A2630** et d'une carte disque dur **A2091**, je savais qu'une remise à jour de leurs éproms respectives serait peut-être nécessaire.*

Le Démontage

Aussi c'est avec beaucoup d'inquiétude que je réalisais la manipulation délicate, qui consiste à enlever la ROM 1.3 et à la remplacer par la ROM 2.0, qui était sensé métamorphoser l'utilisation de l'Amiga et enfin donner tout son sens à Intuition. Pour les non-bricoleurs dont je fais partie, il faut pour réaliser l'opération, démonter pratiquement tout la machine puisque la ROM se trouve sur la carte mère en face des connecteurs souris et clavier et s'armer d'un bon outil plat pour déloger cette ROM de son emplacement. Une fois le changement effectué, je branche avec anxiété la prise d'alimentation, le lecteur de disquette et j'allume.

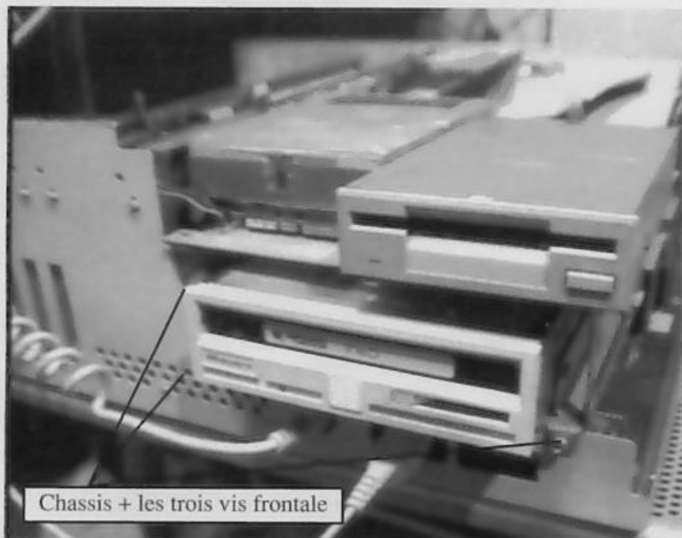
Première surprise: l'Amiga ne démarre pas, il affiche un écran rouge et le voyant power clignote comme un fou. Extinction immédiate et vérification des branchements, pression sur la ROM pour vérifier qu'elle est bien enfoncée. Rallumage et oh! miracle, l'image et l'animation tant convoitées apparaissent. Le problème était **dû à l'enfoncement de la ROM dans son support.** Ne pas hésiter à l'enfoncer au maximum. J'introduis alors une disquette pour vérifier le bon fonctionnement de l'amiga. Impeccable, ça fonctionne. J'introduis alors la carte A2091, et je rallume. Impeccable une fois de plus! Le disque dur boote et la startup-séquence s'exécute correctement. Nouvelle extinction et insertion de la carte A2630, rallumage et là je me retrouve sous un moniteur, désassembleur. Dès que je repasse en 68000 par l'intermédiaire du menu de la carte, ça fonctionne de nouveau. Malheureusement je dispose donc d'une epROM trop vieille qui entre en conflit avec le 2.0.

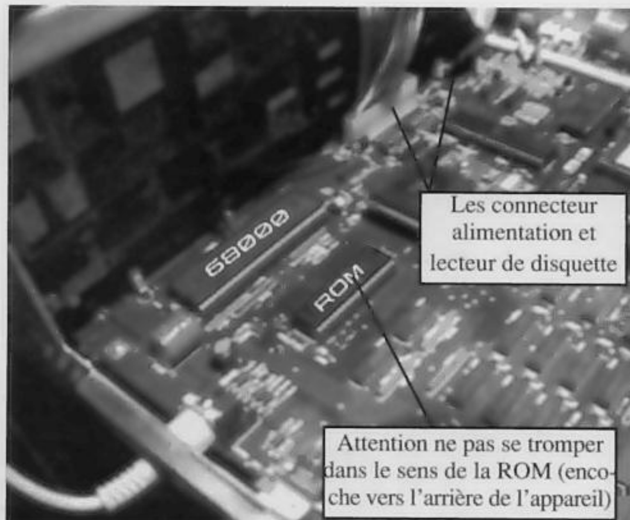
Les EPROMs de l'A2630 et du contrôleur A2091

Je téléphone alors à mon revendeur qui me dit que pour changer ses épROMs, il suffit de lui en apporter des vierges qu'il enverra à Commodore. Course pour trouver les bonnes EPROMs au meilleur prix. Finalement, c'est Pentasonic qui l'emportera. Passage chez mon revendeur, et 4 jours plus tard les EPROMs étaient prêtes. J'installe celles-ci *(c'est nettement plus facile que la ROM),* je rallume et là tout fonctionne à merveille. Je peux enfin goûter en toute quiétude au fabuleux 2.0. Les versions d'EPROMs sont les suivantes: ***6.6 pour la A2091*** et ***7.0 pour la A2630***. Possesseur de 2 disques durs, j'avais déjà subis plusieurs fois le plantage d'un disque dur dû à un bug des anciennes epROMs reconnu par Commodore *(conflit lors de transfert avec les 2 HD).* La version 6.6 corrige ce bug.

Patrick Tremisi

Attention, pour les révision inférieur à 6, il y a d'autres détails à modifier décrit dans le kit de mise à jour du Wb 2.0. de Commodore (test AmigaNews n°43 page28).


Chassis + les trois vis frontale

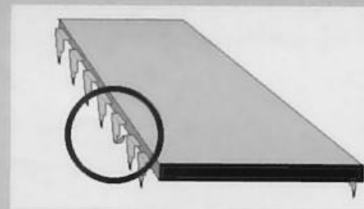


Les connecteur alimentation et lecteur de disquette

Attention ne pas se tromper dans le sens de la ROM (encoche vers l'arrière de l'appareil)

Détail sur le démontage du 2000 et l'installation de la rom 2.0

- Dans un premier temps, dévisser les cinq vis du capot. La rom se trouvant sous le chassis alimentation et lecteur, dévisser les deux ou trois vis frontales (selon la version d'A2000) et les quatre vis de la face arrière. (voir ci-dessus)
- Enlever ensuite les connecteurs d'alimentation de la carte mère et du lecteur de disquette.
- Pour finir, il suffit de dégager le chassis pour avoir accès à la rom. (Voir figure)
- Pour l'insertion de la rom ou de tout circuit intégré, il y a trois points important à surveiller:
- Mettre le composant dans le bon sens.
- Vérifier que les pattes du composant sont bien droits, sinon à l'insertion il arrive qu'une patte se plie.
- Le troisième point est de bien enficher le composant. *(Comme le décrit ci-dessus Patrick Tremisi).*



JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

FUN RADIO 3 ... 369
Battle of Britain+ Monkey island 2 Indiana jones 3+ Battle 1942
STARTEGY MASTERS ... 329
Populus + Deuteros + Hunter Spirit of excalibur + Chess player
HEAD TO HEAD ... 342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfig
SUPER HEROS ... 299
Baby jo + Prince de perse + Aigle d'or
ULTIMA TRILOGY 2 ... 305
ULTIMA IV + V + VI
COMBAT CLASSICS ... 292
F15 strike eagle 2+ 688 Attack sub+ Team yankee
JPP'S GOAL BUSTERS ... 349
Kick off 2 + Inter.soccer challenge +Manchester u. + World champ.soc
ESPANA THE GAMES 92 ... 292
FUN RADIO 2 ... 309
Great court 2 + Tournament golf + Speedball2 + GP 500 cc2 + Kickoff 2
PLANETE AVENTURE 2 ... 349
Monkey Island 1 + Populus 1 + Loom + Explora 3
CLASSICS COLLECTION ... 259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer
FUTURE DREAMS ... 342
Midwinter+Starblade+Madshow+Metal m
SKY ROCK ... 292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500N°2
L.C. WAIKIKI ... 342
Prehistorik + Blues Brothers+ R-type 2 + Fighter Bomber
BITMAPS 1 ... 259
Xenon + Cadaver +Speedball 2
AWARD WINNERS ... 259
Space ace+Kick of2+Pipemania+Populus
NRJ 4 ... 299
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia +Team suzuki + Tennis cup
SIMULATION'S BEST ... 329
Panza + Disk + ADS
SIMULATION TOP ... 295
Panza K.+Prince de Perse+Targhan
SOCCER STARS ... 299
E.Hughes intern.soccer +Gazza 2 +Kick off 2 + Microprose soccer
LES MAITRES DE L'AVENTURE 349
Maupiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps
NRJ 3 ... 299
F16 + Double dragon 2 +Italy 90 +Welltris +Turbo out run
AVENTURES EXTRAORDIN. ... 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES ... 329
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 ... 289
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 ... 349
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY ... 289
Silent service +Gunship +P47 Thund +Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES ... 299
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
10 GREATS GAMES ... 339
Ferrari F1 +Rick dangerous +Satan +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier command +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
FUN RADIO 1 ... 299
Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION ... 229
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
CAPCOM COLLECTION ... 269
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel
LE TEMPS DES HEROS ... 289
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS ... 289
Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek
SUCCES STORY 2 ... 269
Disc +Skweek+ Sherman M4+Pinball
PLANETE AVENTURE 1 ... 299
Indi. jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
ACTION PACK ... 269
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D construction kit 2 ... 492
A-TRAIN ... 292
AIRBUS A320 ... 342
AIR BUKS ... 292
AIR SUPPORT ... 252
AIR WARRIOR ... 342
ARMOUR-GUEDDON 2 ... 272
APIDYA ... 252
APOCALYPSE ... 252
AQUABATIC GAMES ... 292
ARABIAN NIGHTS ... 252
ARSENAL the computer Game ... 252
ASHES OF EMPIRE ... 342
B17 FLYING FORTRESS ... 342
BARDS TALE TRILOGY ... 342
BAT 2 ... 342
BATTLE ISLE ... 292
BATTLE ISLE DATA DISK ... 192
BATTLETOADS ... 252
BEAST 3 ... 292
BIKE GP ... 252
BIRDS OF PREY ... 342
BLACK CRYPT ... 292
BLUES BROTHERS ... 252
BUCK RODGER'S 2 ... 305
BUNNY BRICKS ... 229
CAESAR ... 315
CAMPAIGN ... 342
CIVILIZATION ... 342
CELTIC LEGENDS ... 292
CHAOS ENGINE ... 252
CONQUEST OF THE LONGBOW 342
COMBAT AIR PATROL ... 272
CONAN ... 292
COOL WORLD ... 252
COVER GIRL STRIP POKER ... 252
DELUXE STRIP POKER 2 ... 252
COVERT ACTION ... 342
CRAZY CARS 3 ... 252
CREATION ... 492
CYTRON ... 272
D.DAY ... 362
D-GENERATION ... 192
DESTINATION DANGER ... 292
DARKMERE ... 305
DAEMONGASTE ... 342
DEVIOUS DESIGNS ... 252
DICK TRACY : AVENTURE ... 305
DIE HARD 2 ... 252
DIPLOMACY ... 195
DISCOVERY ... 342
DOJO DAN ... 252
DOODLE BUB ... 252
DOMINIUM ... 329
DRAGON'S LAIR 3 ... 342
DUNE ... 342
DUNGEON MASTER + CHAOS ... 252
DYNABLASTER ... 305
EPIC ... 252
EUROPE AVENTURE ... 342
EYE OF BEHOLDER 2 ... 292
FANTASTIC WORLD ... 352
FERN GULLY ... 192
FINAL FIGHT ... 252
FIGHTER COMMAND ... 292
FIRE AND ICE ... 252
FOOTBALL MANGER 3 ... 242
GLOBAL EFFECT ... 342
GOBLIIINS 2 ... 252
GUNSHIP 2000 ... 342
GUY SPY ... 299
HAGAR THE HORRIBLE ... 252
HARRIER ASSAULT AV-8B ... 392
HEIMDALL ... 292
HOOK ... 252
Indiana JONES & fate of atlan ... 252
INTERCEPTOR ... 305
INTERNATIONAL RUGBY CHAL. 252
INTERN.SPORTS CHALLENGE . 292
ISHAR ... 285
JOE & MAC/CAVEMAN NINJA ... 252
JOHN MADENN FOOTBALL ... 252
JONES IN THE FAST LANE ... 342
KEYS MARAMON ... 252
KGB ... 352
KILLERBALL ... 292
KNIGHTS OF LEGEND ... 305
KNIGHTS OF THE SKY ... 342
KICK OFF 3 ... 242
KYRANDIA ... 309
LAST NINJA 3 ... 272
LEGACY NECROMANCER ... 305
LEGEND ... 305
LETHAL WEAPON ... 252
LINKS ... 352
LIVERPOOL FOOTBALL CLUB .. 252
LORDS OF TIME ... 292
LOTUS 3 : Utimate Challenge ... 252
LURE OF THE TEMPTRESS ... 305
MAC DONALD'S LAND ... 252
MAGIC BOY ... 252
MATCH OF THE DAY ... 252
MC KIDS ... 305
MEGATRAVELLER 2 ... 292
MERCENARY 3 ... 292
MICROPROSE GOLF ... 342
MICROPROSE GRAND-PRIX ... 342
MIGHT AND MAGIC 3 ... 399
MONKEY ISLAND 2 ... 342
MYTH ... 252
NASKAR ... 342
NICKY BOOM ... 299
NIGELL MANSELL ... 292
NO GREATER GLORY ... 342
PACIFIC ISLANDS ... 252
PANZER BATTLES ... 252
PEGASUS ... 252
PERFECT GENERAL ... 342
PILOTS IN PARADISE ... 305
PINBALL DREAMS ... 252
PIT FIGHTER 2 ... 292
PLAN 9 F.OUTER SPACE ... 342
PLAYROOM ... 292
POLICE QUEST 3 ... 342

LOGICIELS JEUX

POOL ... 305
POOL OF DARKNESS ... 292
POPULUS 2 ... 292
POPULUS CHALLENGE ... 372
PREMIERE ... 292
PROJECT X ... 292
PUSH OVER ... 252
RAMPART ... 252
REACH FOR THE SKIES ... 342
RED ZONE ... 252
RISKY WOODS ... 292
ROBOCOP 3 ... 252
ROBOSPORTS ... 252
ROOKIES ... 252
RUGBY TOURNOI 5 NATIONS ... 292
RUGBY 2 ... 272
SABRE TEAM ... 252
SENSIBLE SOCCER ... 252
SHADOWLANDS ... 292
SHADOWORLDS ... 252
SHADOW SORCERER 1MEG ... 272
SHUTTLE ... 305
SILENT SERVICE 2 ... 342
SIMEARTH ... 392
SIMANT ... 292
SIM CITY + POPULUS ... 292
SPECIAL FORCES ... 342
SPEEDBALL 2 ... 242
SPOT ... 252
STALINGRAD ... 242
STARUSH ... 242
STORMBALL ... 252
STRATEGIE ... 319
STRIKER ... 252
SUPER HERO ... 272
SUPER SPORT CHALLENGE ... 292
SUPER TETRIS ... 292
SUZUKI GP 2 ... 252
TERMINATOR 2 ... 252
THE ADDAMS FAMILY ... 252
THE ADVENTURERS ... 252
THE HUMANS ... 292
THE MANAGER ... 252
THE SIMPSONS ... 252
TINY SKWEEK'S ... 269
TITUS THE FOX ... 252
TURBO CHARGE ... 272
TYPHON ... 265
UGH ... 252
UTOPIA TWIN PACK ... 292
VIKINGS:FIELDS CONQUEST ... 252
VROOM ... 252
VROOM DATA DISK ... 149
WARZONE ... 252
WEEN PROPHECY ... 292
WING COMMANDER ... 342
WIZKID ... 252
WOLF CHILD ... 289
ZOOL ... 252
W.W.F 2 ... 252

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 500 ... 99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE 129
LA BIBLE DE L'AMIGA ... 340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc ... 390
LIVRE DE L AMIGADOS ... 149
LE LIVRE DELUXE PAINT III ... 145
LIVRE Lecteur Disquette+Disc ... 299
LIVRE DE SUPERBASE PRO ... 169

UTILITAIRES

AMOS Français ... 459
AMOS COMPILER ... 299
AMOS 3D ... 349
EASY AMOS ... 349
COMPTE CHEQUE ... 290
Copieur Synchro Express 500 ... 395
Copieur Synchro Express 2000 ... 450
DELUXE PAINT IV ... 695
DEMO MAKER 1MB ... 395
DEVPAC 3.0 ... 725
DISCOSCOPIE PRO 3.0 ... 390
FAMILICOMPTE ... 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR .. 490
COMPILATEUR GFA BASIC ... 395
HARMONY ... 425
INFOFILE ... 449
KINDWORDS 3.0 ... 490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR. ... 490
MULTIMEDIA MAKER ... 495
MUSIC MAKER ... 395
MUSIC WARE ... 349
PIXMATE ... 525
POWER WORKS ... 749
PROFIL ... 350
SONIX ... 425
SUPERBACK ... 495
VIDEO EFFECTS ... 699

ACCESSOIRES

SOURIS GENIUS AG ... 199
CABLE EXTENSION PORT AG ... 89
CABLE STEREO AG ... 49
CABLE PERITEL AG ... 119
Alimentation A600/A500/A500+ .. 499
EXTENSION 512K A500 + ... 399
EXTENSION 1MO A600+horloge 599
EXTENSION 512K sans horloge 249
EXTENSION 512K+HORLOGE .. 299
EXTENSION 1 5 Mo+HORLOGE 999
ENCEINTES ZY FI ... 399
ANTIVIRUS AMIGA ... 89
SWITCH SOURIS/JOYSTICK ... 199
ADAPT 4 JOYSTICKS ... 75
LECTEUR INTERNE A500 ... 490
LECTEUR EXTERNE 3.50" ... 695
INTERFACE MIDI 3+1 (+cables) 249
ETIQUETTES 3.50" LES 100 ... 32
Imprimante STAR LC200 coul. . 2390
Imprimante STAR LC 20 ... 2090
BOITIER JSY 80 = 80 x 3.50" ... 109

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 ... 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 ... 59
STAR NL 10 ... 59
STAR LC 10-LC 20 ... 59
STAR LC 10 COULEUR ... 99

ACTION REPLAY MKIII



JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER. MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(TRES FACILE D'EMPLOI).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR + CALCULETTE + BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ ... 599
AMIGA 2000 ... 699

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc... Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

PROMOPACK N°1 ..... 499 F

Amos(G.B) + Prince of Persia
+4 Jeux AMOS
-Magic Forest-Amosteroïds
-Castle Amos Adventure et Number Leap.
+1 Utilitaire «File-A-Disk» + 1 Kit de nettoyage
+5 Disquettes vierges 3.50" + 1 Tapis souris
+1 Housse + 1 Joystick Quickshot Apache 1.

Disquettes 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

PRIX BUDGET

ACTION FIGHTER ... 99
ARKANOID 2 ... 99
BARD'S TALE 3 ... 109
BLUE MAX ... 159
BUBBLE BOBBLE ... 99
DAS BOOT ... 159
CALIFORNIA GAMES ... 99
CHUCK YEAGER 2 ... 109
F16 COMBAT PILOT ... 99
FALCON ... 159
FALCON M.D COUNTERS ... 99
FALCON M.D FIREFIGHT ... 99
FLOOD ... 109
GAUNTLET 2 ... 99
GREMLINS 2 ... 99
ITALIA 90 ... 99
JANGHIR KHAN SQUASH ... 99
LOMBARD RAC RALLY ... 99
MANCHESTER UNITED ... 99
MICROPROSE SOCCER ... 99
MOONWALKER ... 99
OPERATION COMBAT ... 99
PANG ... 99
PRO TENNIS TOUR ... 99
PUZZNIC ... 99
ROBOCOP ... 99
SUPER CARS 2 ... 99
SUPER MONACO G.P ... 99
SWITCHBLADE 2 ... 99
TOYOTA CELICA ... 99
TURRICAN 2 ... 99
ULTIMATE GOLF ... 129
STREET FIGHTER ... 99
WORLD CHAMPION BOXING ... 99

Entrez dans une nouvelle dimension des jeux.....
avec le **PISTOLET INTERACTIF TROJAN**
399 Frs.
(Livré avec 2 jeux: SKEETSHOOT et ORBITAL DESTROYER).
Autres jeux disponibles à **99 Frs** (le jeu).
ALIEX - FIRESTAR - THE ENFORCER.

PACK A 600 "MY FIRST AMIGA."

A 600 + Super Word + RType 2 + Championship Golf + Shangaï + Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.

3,390 Frs

PACK A 600 "SUPER SCHOOL."

A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Ports of Calls + Enigme à Oxford + Ballade au pays de Big Ben + Capcom Collection + Joystick KONIX AutoFire.

3,390 Frs

PACK A 600 "SUPER STARTER."

A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Indiana Jones + Kick Off 2 + F/A 18 Interceptor + Capcom Collection + Joystick KONIX AutoFire.

3,390 Frs

PACK A 600 "SUPER ADVANTAGE."

A 600 + Info File + Fusion Paint + Fighter Bomber + Shangaï + Kick Off 2 + Cadaver + Spindizzy World + Capcom Collection +Joystick KONIX AutoFire.

3,390 Frs

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	3 0
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 65 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

14-10

carte bleue CB

date d'expiration ...

NOM ... PRENOM ...
N° ET RUE ...
VILLE ... CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ▪ précisez votre ordinateur ___ DISC ❑ K7 ❑ ▪ Votre N° Client ___

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

ART DEPARTMENT PRO

VERSION 2.1

*Fidèle à leur politique d'amélioration constante de leurs logiciels les programmeurs d'**ASDG Incorporated** nous offrent pour cette rentrée une nouvelle version de leur programme de traitement d'image **ART DEPARTMENT PRO, la 2.1**.*

Rappel

Je ne vous parlerai ici que des nouveautés de la ***Version 2.1.*** Si vous voulez plus de précisions sur le programme relisez les articles des numéros 39 et 43. Malgré tout, pour les lecteurs infidèles ou les nouveaux amigados, juste un petit rappel.

ADPro est un puissant programme de traitement d'images qui travaille en couleurs sur 24 bits (16 millions couleurs) ou en noir et blanc sur 8 bits (256 nivaux de gris). Il vous permet de lire, traiter, écrire et convertir dans les formats de fichiers images les plus utilisés à l'heure actuelle dans l'imagerie Amiga, Mac, Pc. Le programme de base permet de traiter les formats *IFF, BMP(PC), DPAINT2 Enhanced-(Pc), GIF(Ibm,Mac), HAM-E, Dynamic HAM, IMPULSE (Imagine, Turbo silver), MacPaint (en lecture noir et blanc), PCX(Pc), QRT(DKB et QRT Ray Tracer), SCULPT, POSTCRIPT (en écriture).* D'autres formats sont ou seront disponibles et pourront être ajoutés au programme de base sous forme de module en option. En plus du traitement de fichiers ADPro permet de contrôler directement l'affichage de cartes graphiques, scanner, digitaliseurs, imageurs et imprimantes. Ces différents drivers sont vendus séparément. Même si vous ne possédez pas de cartes graphiques 24bits ***ADPro*** vous permet de visualiser en HAM, Dynamic HAM, 64,32, 16,...ou 2 couleurs. Le résultat est superbe surtout en utilisant l'une des six trames proposées qui permettent un rendu jusqu'ici impossible avec des programmes en 4096 couleurs.

Nouveautés VERSION 2.1

● *CLIPBOARD loader et saver:* permet d'utiliser le clipboard device pour transférer des images entre applications (dans la mesure ou ce device est reconnu par le programme).

● une nouvelle option dans la sauvegarde en HAME permet de paramétrer le mode overscan que l'on veut utiliser.

● la sauvegarde en format compressé JPEG permet maintenant de choisir entre deux options "Normal ou Boosted quality". "normal" correspond à l'ancien algorythme de compression, "boosted" est un nouvel algorythme permettant un traitement plus rapide avec une perte de données minimale.

● *PrefPrinter saver* (*voir Fig 1*): nouvelles options de dithering optimisant la qualité d'impression. Je vous rappelle que

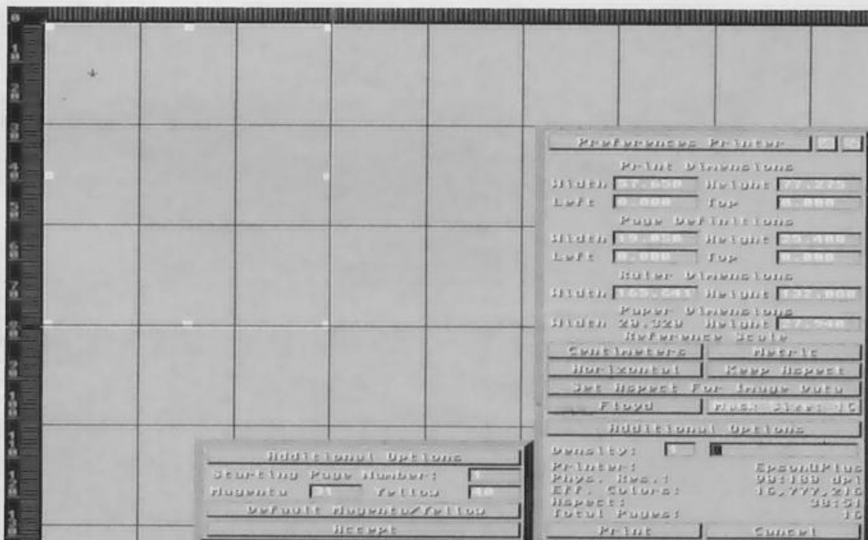


Fig 1

cette option permet d'imprimer vos images en 24bits couleur ou 8bits noir et blanc en se substituant aux preferences amiga qui elles ne traitent vos images qu'en 12bits pour la couleur et 4bits pour le noir et blanc.

● *RESOLVER saver* : permet de contrôler directement l'affichage sur les cartes graphiques RESOLVER de DMI.

● l'éditeur de palette donne accès à 256 couleurs permettant une meilleure gestion du traitement des images (*voir Fig 2*). Cette option fonctionne exclusivement en kickstart 2.0.

Vous pouvez faire subir des traitements différents à ces deux "demi-images" puis les refondre avec l'option interlace, obtenant ainsi des effets intéressants, à expérimenter.

● *Roll* : nouvel opérateur permettant de réaliser des effets d'enroulements d'images en paramétrant la direction (8 possibles) et la valeur du déplacement en nombre de pixels.

● *Saturation* : comme son nom l'indique permet d'ajuster la saturation de vos images selon trois modes de traitement.

spéciaux (exemple fade automatique entre deux images voir Fig 3). Une fois chargées, les images sont icônifiées en 16 couleurs, ce qui en fait un outil très puissant pour prévisualiser par exemple des anim 24bits. Par l'intermédiaire d'Arexx les possibilités sont infinies, seule votre (manque d') imagination limitera cet utilitaire qui deviendra vite indispensable.Quand vous transformez des images Amiga en format Pc ou Mac il peut arriver que vous ayez des problèmes pour passer d'un système à l'autre quand les images sont trop volumineuses pour contenir sur une seule disquette. Fini les problèmes car ***SPLITZ&JOINZ*** est arrivé. Cet utilitaire vous permet maintenent de sauvegarder une image sur plusieurs disquettes.

Si vous utilisez ***ADPRO et ProPage*** (version antérieure à la 3.0) vous devez savoir qu'il est impossible de transférer directement des images venant d'Adpro dans ProPage (plantage lors du chargement dans ProPage car les programmeurs de Gold Disk avaient pris quelques libertés avec le standard Iff). Ce bug a été supprimé dans la version 3.0 de Ppage mais pour ceux qui ne l'ont pas encore, Asdg fournit un utilitaire qui permet de palier à ce problème.



● *Broadcast Limit* : ce nouvel opérateur permet d'ajuster l'amplitude du signal vidéo composite pour équilibrer l'image permettant un enregistrement vidéo optimal.

● *Deinterlace/Interlace* : d'après la doc ces deux nouveaux opérateurs sont très utiles pour traiter des images capturées avec les digitaliseurs de la carte IV24 de Gvp et du Video Toaster. N'ayant ni l'un ni l'autre je n'ai pas pu vérifier. En dehors de cette utilisation, l'on peut réaliser des mix d'images étonnants sachant que l'option desinterlacé sépare votre image en deux images, l'une composée des lignes paires et l'autre des lignes impaires de l'original.

● *Dctv* : permet de reformater l'image pour qu'elle puisse être visualiser par le Dctv.Evidemment toutes ces opérations ont été rajoutées à l'interface Arexx d'***AD-PRO***.

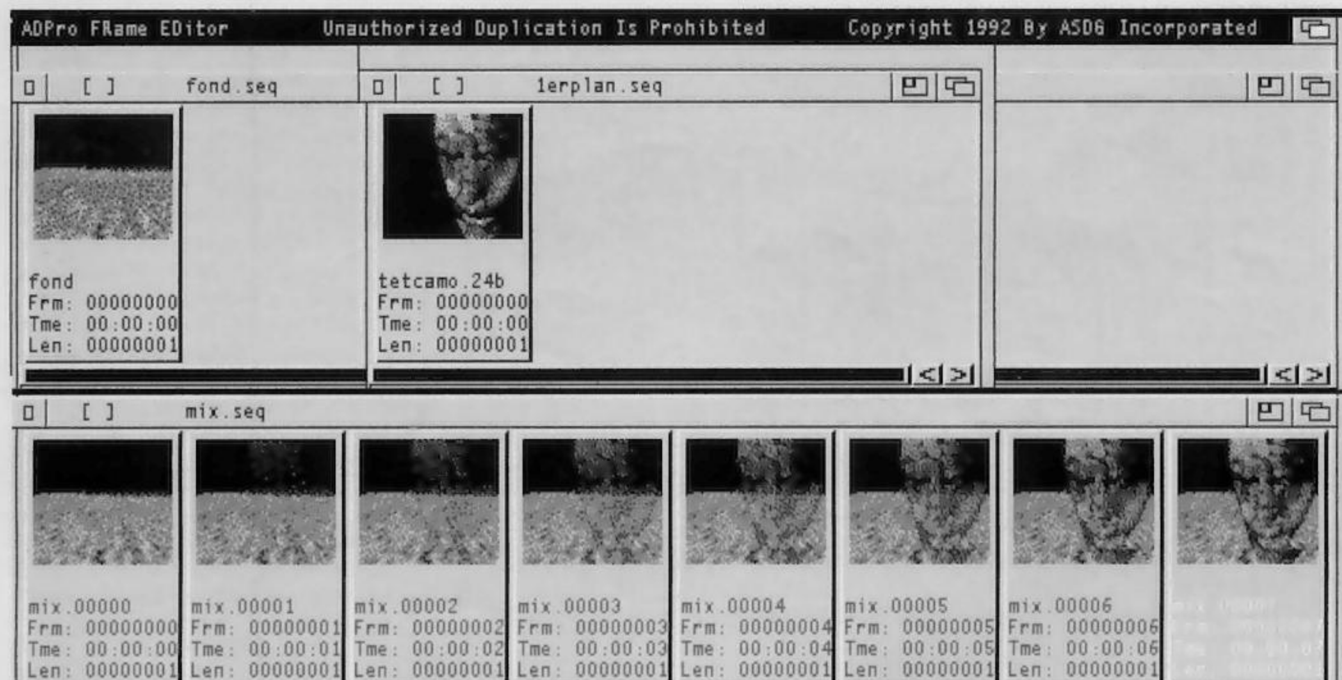
Nouveaux uilitaires

FRED (FRame EDitor) est un utilitaire, qui fonctionne uniquement avec le kickstart 2.0, permettant de créer, traiter et visualiser des séquences d'images. Il fonctionne en liaison avec ADPRO et AREXX permettant des traitements "batch" sur des séquences d'images pour la réalisations d'effets

Conclusion

ADPro est plus que jamais un programme indispensable qui, comme je vous l'ai déjà dit, vous rendra de nombreux services et vous permettra d'améliorer considérablement le rendu de vos images. Sachez toutefois que si vous voulez utiliser le programme pleinement, une carte accélératrice sera la bienvenue ainsi qu'un minimum de 5mega de FastRam. Si vous ne possédez pas une telle configuration le programme s'adaptera à la vôtre en limitant certaines options. A la prochaine version...

Jean Luc Faubert





CONTROLEZ VOS IMAGES...

Ce logiciel fait partie de ces choses dont on se demande toujours comment on a fait pour ne pas y penser avant! Ce qu'il se propose de faire est simple: créer des index d'images de 300 à 400 images, voire plus, très facilement, et pouvoir les visionner rapidement. Ensuite, de deux clics de souris, envoyer chaque image de l'index vers presque tous les logiciels de PAO, graphisme ou vidéo. Et ceci à tout moment de votre travail dans le logiciel où vous travaillez!.

Le management de l'image

ImageFinder se charge soit par une ligne dans la startup-sequence, en tâche de fond, soit en cliquant sur son icône. Au chargement de ImageFinder, se présente un écran Browser, l'écran où vous allez pouvoir travailler, et où va s'afficher votre index. La première chose à faire sera de cliquer sur le menu New Index File, pour créer votre premier index. Pour cela vous choisirez dans un requester la taille des représentations des images, leur couleur (noir ou blanc, gris, 16 ou 8 couleurs), le type d'échantillonnage, et si c'est une animation l'image qui sera la plus représentative. Une fois tout ceci fait, il vous faudra indiquer le ou les répertoires à scanner, et après un clic sur OK le travail va commencer.

Une fenêtre (Scanner Window) montre le déroulement du scan. Autant le dire tout de suite, l'opération est très longue, et constitue le point faible de ImageFinder. Pour scanner 250 images en N&B, soit 3 Mega d'images, il m'a fallu 1 heure 1/2. Vous avez la possibilité de travailler par exemple sur ***ProPage*** ou ***DPaint IV*** pendant ce temps-là ! Au fur et à mesure du travail, s'affichent les images miniaturisées, qui sont tout à fait lisibles, et permettent à elles seules de voir l'image sans la visionner en plein écran. Le fichier index dans l'exemple donné était de 320K. Comprimé avec ***PowerPacker***, il faisait 250K. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce fichier de 250k se manipule aisément, la vitesse de défilement des images est correcte. Un scan de 18 images HAM de 2,2 Mega donne un index de 70K. (cf fig1)

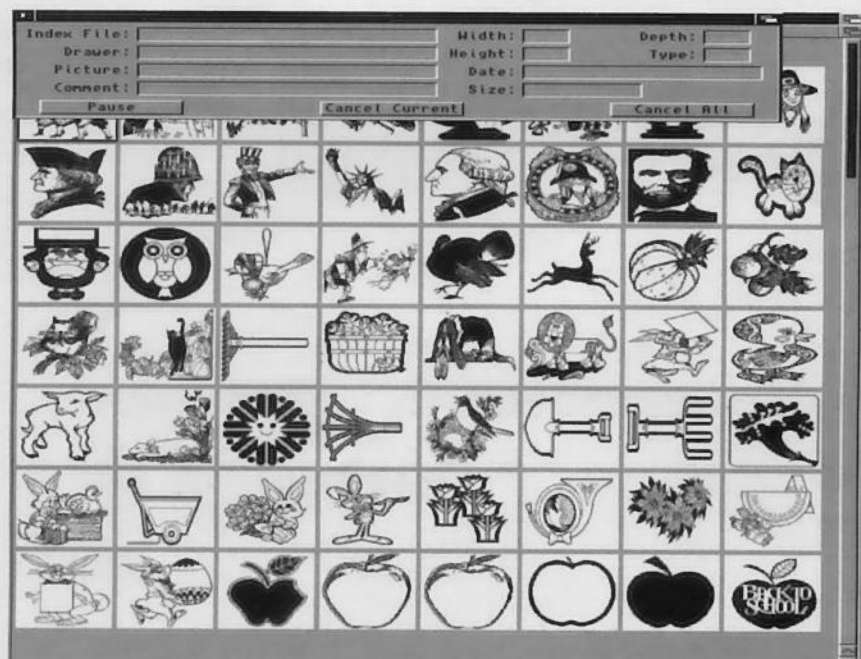


fig 1

Parametrable

L'idée de Base de ImageFinder, est la même que celle de ***DirectoryOpus***, où tout est paramétrable, selon vos besoins. Vous pouvez décider quel type de mise à jour vous voulez pour votre fichier index. Par exemple, enlever de l'index les images qui ont été rayées de votre répertoire indexé, ou changer les noms de celles-ci, et tout ceci peut être mis en automatique. Tout ceci sera décrit dans un fichier config au démarrage. Vous pouvez demander que le démarrage se fasse en tâche de fond, c'est à dire sans qu'on voie ImageFinder et son Ecran Browser. Pour le rappeler à l'écran, vous faites Alt et touche -->, et ImageFinder réapparait. Les touches (HotKeys) sont elles aussi paramètrables!. Vous pouvez dire quel fichier index sera chargé à chaque démarrage, paramétrer les touches d'appel de fichier, de nom de fichier, de nom de tiroir. Vous pouvez aussi dire quel viewer vous voulez (par ex. Mostra), pour visualiser les images que vous sélectionnez. Vous avez bien sûr des tris selon la taille des images, leur nom, ou une partie du nom, de la couleur ou des couleurs. En un mot vous pouvez complétement l'adapter à votre façon de travailler. (cf fig2)

VOUS RECHERCHEZ... Bus+ VOUS PROPOSE

DISQUES DURS

DATAFLYER, la carte idéale pour l'utilisation personnelle*. Peut recevoir la carte mémoire DATAFLYER RAM extensible à 8 Mo. Livrée avec câbles, logiciel d'autoconfiguration facile à utiliser. Chaque carte disque dur est livrée formatée prête à l'utilisation.

* Les "pros" en sont aussi très satisfaits !

A2000

Dataflyer 52 MO Quantum ....PROMO......2.950 F
Dataflyer 52 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO............3.990 F
Dataflyer A2000 105 MO Quantum............3.950 F
Dataflyer 105 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO............5.350 F

DATAFLYER Express NOUVEAU ***Tout simplement le meilleur choix! A500 ou A500 Plus***

Carte contrôleur disque dur extensible à 8 Mo de mémoire.
Offre de lancement :
DataFlyer Express (SCSI) 52 Mo (HD Quantum) peuplée 2 Mo ....**3950 F**.......*A vous d'en profiter!*

Configurations IDE ou COMBO (SCSI-IDE) sortie prévue fin août 1992.

K C S Power PC Board

L'émulateur PC des Amigas
(A500/A500+/A2000/A3000)

- Modes graphiques CGA/EGA/VGA en 16 couleurs.
- Vitesse d'horloge de 11 MHz.
- Prise en compte des périphériques et cartes de l'Amiga.
- Idéale pour l'utilisation de la logithèque pro sous MS.DOS.
- Aucune "bidouille" de montage. Garantie conservée.
- Mises à jour par disquette.

A500/A500+ (préciser le modèle à la commande).

KCS Power PC Board 500 — 2.200 F
KCS Power PC Board 500 (sans MS/DOS) — 1.900 F

A2000/A3000

KCS Power PC Board — 2.750 F
KCS Power PC Board (sans MS/DOS) — 2.450 F

TECHNO SOUND TURBO

NOUVEAU

LE SOUND SYSTEM AMIGA LE PLUS CHAUD DU MARCHE !
"Technosound... Il devrait séduire les adeptes de rap, les DJ éclatés, et tous ceux qui ont besoin de son numérique utilisable dans les autres logiciels Amiga." *(Amiga Revue)*.
"Si vous n'êtes pas encore équipé pour faire de la musique sur Amiga... avec toutes les fonctions habituelles de ce genre d'engin (et même plus) et des effets temps réel absolument stupéfiants..." *(Amiga News)*.
En avant la musique.
Documentation en français.
Technosound turbo..........450 F

VXL 30 ET VXL RAM - 32*

DES PERFORMANCES A VOUS COUPER LE SOUFFLE

Carte accélératrice de haute qualité pour A500, A500 Plus et A2000. Uitlise le processeur ECO30 ou 68030 avec mmu. Sa conception asynchrome lui permet de supporter des vitesses d'horloge de 25, 40 ou 50 MHz. S'installe très facilement sur le support du 68000. Peut recevoir un coprocesseur mathématique 68881 ou 68882. Compatible 1.3/2.0 Sélection 68000/68030 par jumper et par logiciel. Accepte la carte mémoire 32 bit RAM-32 peuplée à 2 ou 8 Mo supportant le mode Burst. mémoire autoconfigurée et DMA. Possibilité de placer la mémoire 32 bit en addresses hautes. Chargement du kickstart en mémoire 32 bit. Utilisation de la mémoire 32 bit en mode 68000. Support pour une deuxième ROM Kickstart sur la carte mémoire avec choix de la ROM par jumper ou par logiciel. A partir de 2 950,00 F.

VXL 25 ECO 25 MHz — 2 950 F
VXL 25 ECO 25 MHz + 2 MO Ram Burst (60ns) — 4 950 F
VXL 25 ECO 25 MHz + 68882 + 2 MO Ram Burst (60ns) — 5 950 F
VXL 25 ECO 40 MHz + 68882 + 2 MO Ram Burst (60ns) — 7 450 F

Autres configurations : nous consulter.

EXTENSION A500
512 Ko avec horloge et interrupteur............260 F

CHANGE KICKSTART

A500 Plus, A500, A2000

ELECTRONIQUE.............................390 F
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.
CLASSIQUE (manuel)......................210 F
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.
CHANGE KS A600, nous consulter.

EXTENSION A500 PLUS
porte l'A500 Plus à 2 Mo (Chip Ram).........440 F
EXTENSION A600 (1 Mo)..................N.C.
LECTEUR EXTERNE A500..........560 F
LECTEUR INTERNE A500..........560 F
ALIMENTATION A500..................450 F

Et encore beaucoup PLUS...
TELEPHONEZ-NOUS!

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER
SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le plus rapide! (1 million d'échantillons par seconde) • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (pass-through) • Reste connecté même hors utilisation • Livré avec câbles, disquette • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000..................Prix **460 F**

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000. Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT et d'une THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. La plus souple et la plus efficace. Livrée avec un câble..................Prix **390 F**

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au Joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit..........................Prix **135 F**

Bus Plus Service VPC
Votre Partenaire Confiance©

La **V**olonté et la capacité de vous proposer les meilleurs produits aux meilleurs prix, dans les meilleurs délais. (Expédition colissimo.)

PORT : Expédition dans toute la France. Port Colissimo : 45 F. Frais supplémentaires de contre-remboursement : 60 F.

Partenaire : à votre écoute exclusive (du lundi au vendredi de 10 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 18 h 30) la BUS PLUS HOT LINE vous conseille, vous informe, vous guide dans vos choix, vous n'êtes plus seul! Vous êtes l'interlocuteur privilégié de BUS PLUS!

Confiance : vous avez besoin d'aide pour installer votre périphérique, vous hésitez sur la marche à suivre... la BUS PLUS HOT LINE est là, à votre disposition. Si vous avez un problème la garantie BUS PLUS s'effectue par échange standard durant la période de garantie.

Les chèques, les CCP et les facturettes de cartes de crédit ne sont remises en banque qu'après expédition de votre commande.

EXTENSIONS DE MEMOIRE

BASEBOARD

Les extensions BaseBoard vous offrent le plus de souplesse possible dans l'utilisation de la RAM. Vous pouvez configurer votre RAM (Fast, Chip ou contigüe) suivant vos utilisations et votre Amiga.

BASEBOARD 4 PLUS

Permet de faire passer l'Amiga 500 Plus à 5 MO de RAM en donnant un total de 2 MO de Chip RAM et 3 MO de Fast RAM.

BaseBoard 4 Plus peuplée 0 K............700 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 2 MO......1.250 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 4 MO......1.950 F

A 500

BaseBoard peuplée 0 MO.....................750 F
BaseBoard peuplée 2 MO..................1.350 F
BaseBoard peuplée 4 MO..................1.990 F
BaseBoard peuplée 6 MO..................3.200 F

DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs.

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10,5 MO.)

A 2000

La carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

Peuplée 0 k..750 F
Peuplée 2 MO.....................................1.260 F
Peuplée 4 MO.....................................1.870 F
Peuplée 8 MO.....................................3.180 F

BON DE COMMANDE BUS PLUS ☐☐☐☐☐☐☐ A envoyer avec votre règlement AMIGA ☐

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐

Qté	Article	Prix unit.
	Frais de port	45 F
	Contre-Remboursement (si besoin)	
	Crédit CREG	TOTAL

Je ne vous commande rien aujourd'hui.
Veuillez par contre me faire parvenir une documentation sur ______

☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Carte bancaire

expire à ______
DATE ______
Signature ______

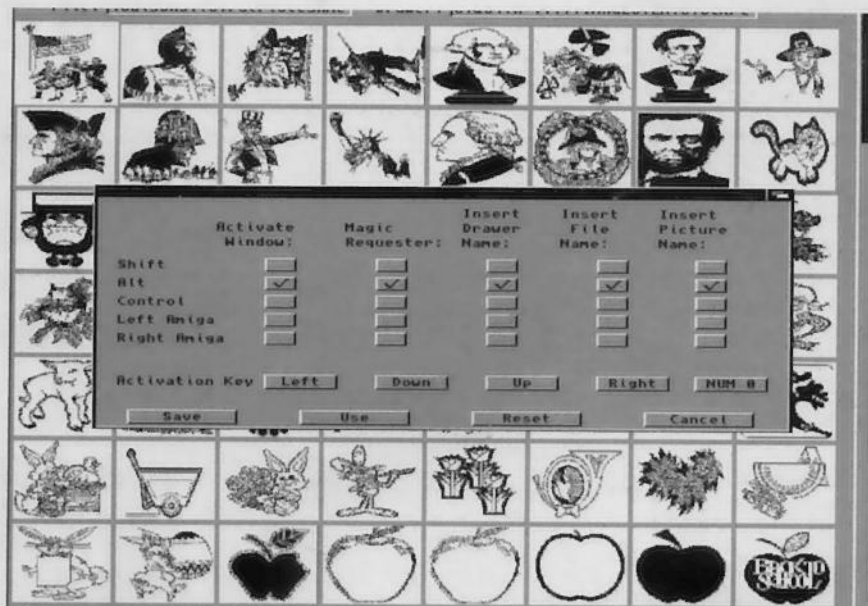


fig 2

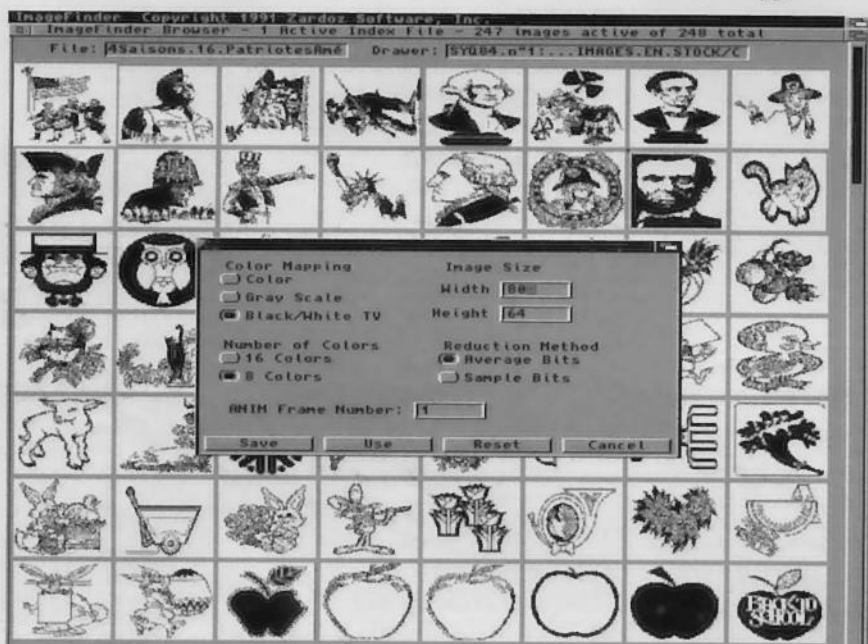


fig 3

Fonctionnement

Supposons que vous êtes dans DPaint IV, et que vous vouliez charger une image répertoriée par l'index que vous avez fait. Avant, il faut qu'ImageFinder soit chargé! Vous faites donc Load dans Dpaint IV, et le requester apparaît. Vous faites ALT et flèche droite --> et c'est ImageFinder qui apparait. Cliquez deux fois sur l'image désirée, et Hop! ImageFinder comme un Génie disparaît laissant la place à DPaint IV. Dans le requester à l'emplacement Drawer le nom du tiroir (aussi long soit-il) s'encastre, et dans l'emplacement File, le nom du fichier image. Là, vous cliquez sur LOAD. L'image s'affiche dans DPaintIV. J'ai pris DPaintIV comme exemple, car c'est un des rares logiciels où vous devez quand même cliquer sur LOAD. Sur ADPro, ProPage, le fait d'avoir cliqué deux fois dans ImageFinder sur l'image désirée, suffit à faire apparaître les noms du tiroir et du fichier dans le requester LOAD, et à refermer automatiquement ledit requester! Faites les Comptes: deux CLICS pour chercher une image au fin fond d'un tiroir! Au pire vous aurez 3 clics dont 2 sur l'image, 1 sur LOAD! Est-ce que cela marche avec tous les logiciels? J'ai eu un problème avec ***DigiPaint3.0*** et ***DigiView***. Ce sont vraiment les seuls. Tous ceux que j'ai essayés fonctionnent à merveille avec ImageFinder: ***PageStream, Real, Imagine, Sculpt, 3DPro, Penpal*** pour ne citer que ceux-là.

Les formats image de l'Amiga (2, 8, 16, 32 couleurs, HalfBrite, et HAM) marchent, mais IFF24 (24-bits) ne fonctionne pas très bien. D'ailleurs vu la taille des IFF24, ImageFinder prend beaucoup de temps à scanner les dites images! Esperons que dans de futures versions, ceci sera amélioré.(cf fig3)



Arexx

Les macro-commandes sont peu nombreuses. D'ailleurs Zardoz (celui qui a fait ImageFinder, et aussi, si ma mémoire ne me trompe pas, ***ANIMAGIC***) s'excuse dans la documentation (un manuel de 45 pages) et promet d'implémenter dans les prochaines versions plus de macro-commandes AREXX.

Ce sont, avec la lenteur du scan, les seuls point faibles. Il y a une option que je souhaiterais voir: la possiblité de créer un super-index qui irait chercher tous les fichiers index dont on a besoin, plutôt que de les rappeler les uns après les autres.

Espérons que ceci sera installé dans les prochaines versions.

Applications

- En 3D, on a souvent besoin d'images à mapper, et on peut se constituer ainsi un fichier index avec les mappings dont on se sert le plus souvent.
- En PAO, gérer un stock d'images avec la plus grande facilité est nécessaire, et là ImageFinder est de toute première nécessité.
- Gérer des disquettes d'images en mettant dans chaque disquette un fichier index des images contenues. Un seul regard sur le fichier index, et vous savez ce que contient votre disquette. Sur un disque dur, des fichiers index gérant 4 à 10 méga d'images doivent s'installer sans trop de problèmes. Au-delà, la taille de fichiers index est trop importante, et il vaut mieux fractionner en plusieurs fichiers index.

Marcel Duruflé

CONCLUSION

C'est à mon avis un très beau soft, promis, avec l'émergence de grosses capacités à un très bel avenir. Pour les graphistes, PAO, 3D, à avoir de toute urgence. Un achat que vous ne regretterez pas. Si vous avez aimé la convivialité de DirectoryOpus et sa puissance, nul doute que vous apprécierez le confort apporté par ImageFinder. Merci à Thierry Thomas de **VSPFE** (Video Service Production Formation Edition pour les intimes) pour m'avoir fait découvrir cette merveille.

Distributeur: Avancée
93-95 Avenue du Général Leclerc
75014 Paris Tel: 16.1.45.45.00.50
Fax: 161.45.45.00.46
Prix: 690F

EASY AMOS

L'apprentissage de la programmation

On connaissait AMOS The Creator, son compilateur, puis AMOS 3D...

Cette fois, François Lionet nous propose un langage orienté vers l'apprentissage de son basic.

Ainsi Easy AMOS se fait fort de transformer les néophytes en experts, mais surtout les sceptiques en passionnés. Voyons donc quelles sont les forces et les faiblesses de ce professeur.

La documentation

A l'intérieur de celle-ci se trouvent deux "Master Discs", des étiquettes pour les copies des disquettes, et une documentation assez volumineuse (environ 430 pages).

D'entrée, une déception, malheureusement assez habituelle: la doc est en anglais, ce qui implique déjà une restriction chez les utilisateurs francophones et/ou francophiles. **(Ed: la version française vient de sortir)**

Pour ceux qui ne se laissent pas arrêter par l'anglais, la magie de l'initiation commence: en 20 chapitres, la doc nous guide dans l'univers de la programmation avec, il faut bien le dire, énormément de clarté et de précision.

Entrée en matière

L'introduction familiarise l'utilisateur avec différentes notions informatiques: les programmes, comment faire attention aux disquettes, la led du drive, etc...

Ensuite l'utilisateur est guidé à travers l'installation du programme: en effet celui-ci est compacté sur les deux Master Discs et se décompacte soit sur trois disquettes, soit sur disque dur. Je dois dire que le programme d'installation est exemplaire de simplicité à mettre en oeuvre, et d'ailleurs c'est nécessaire puisqu'il est sensé être utilisable facilement par des novices. A noter cependant: 1 Mo de mémoire est nécessaire à Easy AMOS pour fonctionner.

Ce premier chapitre explique à l'utilisateur comment lancer Easy AMOS après l'avoir installé, et le familiarise avec l'éditeur et les différentes touches du clavier. Rien n'a été oublié pour les néophytes et si on suit les explications fournies pas à pas, on s'en sort avec aisance.

Tout de suite, la suite

Les chapitres suivants poursuivent avec les notions de programme (édition, chargement, sauvegarde, lancement) et de mode direct d'utilisation, c'est à dire exécution immédiate d'une commande après sa saisie.

Ensuite sont décrites les diverses fonctions de l'éditeur, avant d'entrer dans le vif du sujet: notions de variables, fonctions, chaines de caractères...

Tout ceci est expliqué de manière fort agréable, sans ambiguité, et illustré de nombreux exemples que l'utilisateur est invité à taper pour compléter les explications du manuel.

Après avoir décrit les bases de la programmation (boucles, sauts conditionnels ou non, tests, procédures, etc), le guide apprend à l'utilisateur à manipuler les possibilités offertes par l'ordinateur: d'abord le texte, puis les graphismes, les bobs, les écrans Intuition, le son, les fonctions mathématiques...

La seconde moitié du manuel va encore plus loin en accompagnant l'utilisateur à travers la création de jeux à un ou deux joueurs, puis l'utilisation des périphériques (fichiers séquentiels ou directs, imprimante ...), ainsi que la gestion de la mémoire.

Enfin il termine avec des conseils de debuggage, l'utilisation de Tutor, le debugger (voir plus loin), et un glossaire accompagné d'un index. Un manuel très riche, comme vous pouvez le constater.

Les programmes d'accompagnement

Easy AMOS est livré avec de nombreux programmes qui illustrent le manuel, et que l'utilisateur peut charger au lieu d'avoir à les taper. En plus de ces exemples, on trouve divers programmes qui serviront à l'utilisateur même après son apprentissage de base. Passons-les en revue:

- **Typing Tutor** est un petit jeu permettant de s'habituer au clavier, puis de taper de plus en plus rapidement.
- **Easy Bob Ed** permet de créer soi-même des bobs, comme son nom l'indique. Comparé à l'éditeur de bobs fourni avec la version de base d'AMOS, il est nettement plus étoffé en fonctions, et surtout plus maniable et convivial.
- **Sample Bank Maker** bénéficie maintenant d'une bonne interface utilisateur, ce qui en fait un éditeur de banque d'échantillons sonores tout à fait acceptable, comparé à la version présentée avec AMOS.
- **Disc Editor** est un utilitaire de gestion de disquettes à la *Climate*, *DiskMaster*, ou encore *Directory Opus* (toutes proportions gardées, évidemment). Même s'il est loin de faire le poids face à un obus comme *Directory Opus*, il contient toutes les fonctions de base couramment utilisées, et pourra rendre service à l'utilisateur.
- En plus de ceci, on trouve *Tricycle Race*, *Tricycle Ball*, et *Challenge*, trois jeux dont les listings sont accessibles à l'utilisateur, toujours dans un but éducatif. D'ailleurs la création de *Tricycle Ball* est décomposée en huit étapes à chacune desquelles correspond un listing particulier qui représente le programme à ses différents stades de développement. Chacun de ces listings est abondamment commenté et montre à l'utilisateur comment se passe la mise en place d'un programme. Le jeu *Challenge* est une sorte de *Quiz* (questions-réponses) qui permet de tester ses connaissances sur le langage AMOS (syntaxe, etc...).
- Enfin, on trouve **Easy Database**, un carnet d'adresses automatisé qui permet d'introduire l'utilisateur à la notion de base de données. Ici encore, la documentation est irréprochable.

L'aide intégrée et Tutor

Easy AMOS est doté d'une aide intégrée qui permet d'épauler l'utilisateur pendant le débuggage sans qu'il doive à nouveau se plonger dans la documentation. Il lui suffit pour cela de placer le curseur sur la première lettre de l'instruction qui le gêne, puis d'appuyer sur <Help> . Une fenêtre s'ouvre alors contenant un paragraphe décrivant la commande et sa syntaxe.

Passons à Tutor, le debugger. Il est intégré à l'interpréteur et peut être appelé soit directement par les menus, soit par programme (par l'instruction Tutor). Son écran se divise en plusieurs zones: une zone qui reproduit l'écran de sortie du programme, mais de manière réduite (taille divisée par 2), une zone de commande, une fenêtre dans laquelle est affichée le listing, et la dernière est consacrée aux messages délivrés par Tutor.

Celui-ci comprend les commandes classiques de débuggage: avance pas à pas, avance normale, points d'arrêt, visualisation du contenu d'une variable, visualisation des divers écrans Intuition de sortie. Bien sûr, l'aide intégrée reste accessible, même sous Tutor. Très accessible, cet outil de débuggage rendra service à l'utilisateur plus d'une fois.

Les défauts

Easy AMOS étant destiné avant tout à être convivial pour l'apprentissage, il s'est retrouvé amputé d'environ 150 instructions par rapport à AMOS qui en compte plus de 500. Il reste néanmoins largement assez riche pour les objectifs qu'il s'est fixé. Il en résulte qu'AMOS peut interpréter des programmes venant d'Easy AMOS, mais pas le contraire, ce qui signifie qu'on ne pourra pas utiliser le Tutor avec des programmes AMOS, et c'est bien dommage...

En outre, Easy AMOS souffre des restrictions suivantes, par rapport à AMOS:

- 1 seul programme à la fois autorisé en mémoire;
- Pas d'extensions autorisées;
- Le langage d'animations (AMAL) est malheureusement absent;
- Impossibilité d'utiliser les menus et les sprites hardware;
- Absence de RAMOS, l'interpréteur "run-only",
- Ne peut être utilisé avec AMOS 3D,
- Le mode Trace n'existe plus (devenu inutile avec Tutor).

Ici on se rend compte que la convivialité se paye: si Easy AMOS n'avait pas été "bridé" par rapport à AMOS, il aurait certainement dépassé 1 Mo de mémoire, et aurait donc pu être utilisé par un nombre plus restreint d'Amigas.

A moins que ce bridage ne soit calculé que pour continuer à vendre d'autres AMOS? D'autant plus qu'une offre spéciale est proposée aux acheteurs d'Easy AMOS: réduction sur le prix d'achat d'AMOS, et inversement. Donc on verrait plutôt ici Easy AMOS comme une introduction, avant de passer au véritable AMOS, la version complète.

Concluons

Que peut-on retenir d'Easy AMOS? Une version allégée (un peu trop) d'AMOS, orientée vers l'apprentissage du basic à un public le plus large possible, accompagnée d'une documentation remarquable qui est le point fort de ce produit. En effet celle-ci est un guide excellent pour le programmeur néophyte, même s'il n'a jamais touché à un clavier auparavant, et surtout, un moyen de rassurer le novice en lui montrant que la programmation est accessible à n'importe qui. Espérons cependant que ce manuel fera l'objet d'une traduction en français.

David Coronat

Ed: *Ca y est, le manuel (mais pas les exemples sur disquette) est disponible en français.*

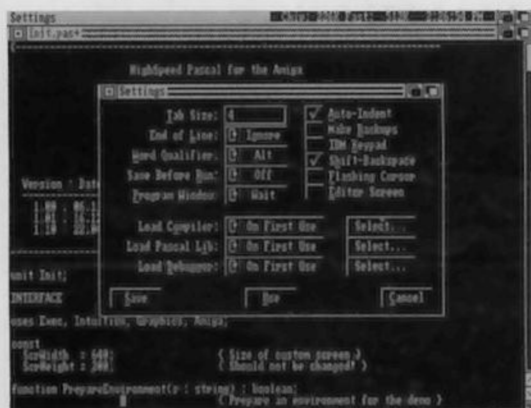
Easy Amos, distribué par UBISOFT, prix 369FTTC.

HighSpeed Pascal

Hisoft, déjà célèbre pour son assembleur/débuggeur DEVPAC, ou son Basic compilable, nous propose désormais un environnement complet pour programmer en Pascal. Les spécialistes de cet excellent langage vont pouvoir enfin développer sérieusement sur l'Amiga!

Compatible...

Il existait déjà plusieurs Pascal sur notre machine (KickPascal, Oxford Pascal...) mais aucun n'était vraiment idéal pour travailler (faiblesse de l'éditeur, lenteur de compilation, peu de modularité, quelques bugs...). Avec HighSpeed Pascal, HiSoft frappe un grand coup et introduit, pour la première fois, un Pascal compatible avec Turbo Pascal, la référence absolue en la matière! Car il faut savoir que contrairement au C, le Pascal possède plusieurs "dialectes", et que c'est bien Turbo Pascal de Borland qui reste considéré comme la référence (sur micro), et qui possède le plus grand nombre de sources. HighSpeed Pascal ouvre à l'Amiga une grande bibliothèque de programmes, tout en simplifiant au maximum la portabilité entre notre machine et le monde des compatibles.



(fig.1) Le panneau de configuration de l'éditeur.

Remarquons quand même que la compatibilité n'est pas absolument parfaite, et qu'elle se limite à la version 5.0 du turbo Pascal, version récente certes, mais qui ne propose pas l'approche orientée objet de la version 5.5.

Caractéristiques générales

Le produit se présente sous forme de 4 disquettes, accompagnées d'un manuel de référence et d'un manuel utilisateur. La configuration minimale conseillée est 1 Mo de mémoire centrale, et 2 lecteurs de disquettes. Il est toutefois possible de faire fonctionner HighSpeed Pascal avec 512 Ko, en limitant au maximum la consommation de mémoire.

L'installation sur un disque dur est évidemment la solution idéale. Aucun programme d'installation n'est fourni, car il suffit de recopier quelques fichiers à l'endroit voulu. HighSpeed Pascal fonctionne aussi bien sur 1.3 que sur 2.0 (deux versions différentes sont fournies).

Ce Pascal dispose d'un environnement totalement intégré. Toutes les opérations peuvent être effectuées à partir de l'éditeur, dont les nombreux menus proposent, outre les classiques fonctions d'édition (couper, coller, rechercher, remplacer...), toutes les options pour configurer le compilateur, générer un programme, exécuter en mémoire, débugger etc... La présentation, identique à celle de DEVPAC 3, est extrêmement agréable: tous les menus et options sont bien organisés, de façon très ergonomique.

HighSpeed Pascal est compatible avec la version 5.0 du Turbo Pascal: il permet donc de faire de la programmation modulaire, grâce à des modules séparables (Units). Mais il propose également des particularités permettant d'utiliser les capacités de l'Amiga, notamment au niveau graphique, et il permet même de générer des librairies, grâce au "Libmaker".

L'éditeur

Il est entièrement configurable (voir figure 1). Ses quatre premiers menus (Project, Edit, Search, Window) sont réservés à la partie édition de votre source. Les trois suivants (Program, Macros, Settings) sont dédiés au compilateur (options de compilation, exécution du programme, création d'un fichier objet, etc...).

L'éditeur propose toutes les options classiques d'un éditeur moderne: déplacement au curseur ou à la souris, ascenseurs, sélection d'un bloc en cliquant et même d'un mot, en double-cliquant. Les blocs sélectionnés sont envoyés dans le Clipboard de l'Amiga, et pourront donc être récupérés dans un autre éditeur.

Plus rare, mais très utile, le mode "indentation automatique" qui rend votre source plus lisible. Autre option appréciable, "revert" vous permet de revenir à l'ancienne version de votre texte.

Vous avez la possibilité de placer des "marques" à certains endroits du source. Grâce à ces marques, il est facile de se déplacer aux endroits cruciaux de votre programme. On peut travailler sans problème sur plusieurs sources, car l'éditeur gère plusieurs fenêtres. Celles-ci peuvent être organisées automatiquement en cascade, en diagonale, horizontalement ou verticalement. Associées aux marques, elles facilitent le développement sur les gros projets. Enfin, cet éditeur est très rapide, notamment sur des fonctions de recherche ou de remplacement de chaîne, et ceci, même sur des sources longs. Tout au plus peut on regretter une relative lenteur dans le scrolling.

Le compilateur

Il se présente sous forme d'un fichier exécutable nommé HSPC (High Speed Pascal Compiler). Il sera la plupart du temps

invoqué directement depuis l'éditeur, de façon totalement transparente, mais vous avez la possibilité de compiler directement un fichier source, sans passer par l'éditeur. La syntaxe est alors:

HSPC [options] source [options].

La caractéristique pricipale de ce compilateur est sa rapidité foudroyante! Je n'ai personnellement jamais vu un compilateur aussi rapide sur Amiga: il compile, en une seule passe, 20000 lignes/minutes avec un 68000 à 7.16 MHz!!! Il est vrai que la plupart des compilateurs Pascal sont rapides...

Lorsque le compilateur détecte une erreur dans le source, une fenêtre s'ouvre automatiquement, indiquant la nature de l'erreur. En même temps, une marque spéciale est placée dans le texte à l'endroit précis où se trouve l'erreur. Il est alors facile de la corriger et de recompiler *(voir figure 3)*. Malheureusement, il n'est pas possible de continuer la compilation à l'endroit où elle s'est arrêtée.

Il existe une option "make" qui permet de ne recompiler que les dernières unités modifiées. L'option "Build all" recompile entièrement tout votre source. Outre la gestion des exceptions (division par zéro, erreur d'adresse...) le compilateur peut aussi incorporer à votre programme des routines de traitement d'erreur plus subtiles (run-time error handling). Il est ainsi possible de traiter les erreurs d'entrées-sorties, les dépassements de piles, les dépassements de variables. Les diverses options de compilation sont choisies à partir d'un panneau de contrôle accessible depuis l'éditeur *(voir figure 2)*.

Lorsque le programme rencontre une erreur, un message explicite est affiché, indiquant la nature de l'erreur ainsi que l'OFFSET où elle s'est produite. Grâce à l'option "Find error" de l'éditeur, il est possible, en précisant cet offset, de retrouver DANS LE SOURCE l'endroit exact où s'est produite cette erreur!

Le compilateur propose enfin d'incorporer à l'exécutable des informations sur les symboles (Hunk Symbols) et des informations utiles au débuggeur (Hunk Debug).

Le débuggeur

Le débuggeur inclus dans HighSpeed Pascal est la version 3.02+ du désormais célèbre MonAm. On ne présente plus cet outil, tant il est devenu indispensable pour développer sur Amiga. La version 3.02 permet, comme les précédentes, de faire du débuggage "symbolique" sur des exécutables contenant des Hunks Symbols. Les variables, fonctions et autres symboles du programme apparaissent clairement, facilitant la mise au point.

Mais cette dernière version permet également de tracer un source, pourvu que l'exécutable contienne des Hunks Debug. On dispose alors de 2 fenêtres: une contenant le texte source et une affichant le code machine correspondant. En traçant pas à pas, le source est automatiquement décalé, de façon à ce que la première instruction affichée corresponde à l'instruction assembleur en cours. Si votre programme comporte plusieurs unités, MonAm chargera automatiquement le fichier source approprié. Inutile de dire que ceci facilite GRANDEMENT la mise au point des programmes!

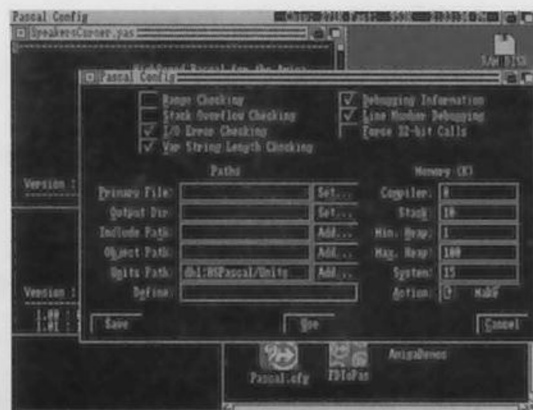
MonAm propose évidemment toutes les fonctionnalités d'un débuggeur évolué: points d'arrêts, gestion des exceptions 68000, points d'arrêts conditionnels, exécution immédiate d'un sous-programme, affichage des registres, de la mémoire, etc... On peut essentiellement reprocher 2 choses à MonAm: il n'utilise pas de requester évolué (du type ASL, ARP ou REQ) pour charger un fichier et il ne permet pas de détailler des structures en mémoire. Cela dit, il reste de loin le meilleur débuggeur disponible sur Amiga *(figure 5)*.

Le Pascal lui-même

Si vous êtes étudiant en informatique, vous connaissez probablement le Pascal, qui est un langage très enseigné dans les universités, notamment en premier cycle. Pour ceux qui ne connaissent pas encore le Pascal, sachez que c'est un langage qui a été inventé par un français, tout comme ADA, dont il se rapproche beaucoup pour la syntaxe. C'est un langage très évolué du point de vue sémantique, et extrêmement clair du point de vue syntaxique (contrairement au C). C'est aussi un langage fiable et très robuste, qui pardonne facilement les erreurs de programmation (contrairement au C...). Aussi est-il recommandé aux débutants qui veulent prendre de "bonnes habitudes de programmation", en évitant certains langages qui ont la fâcheuse tendance à admettre le "GOTO" comme structure de contrôle (vous voyez sans doute de quoi je veux parler...).

HighSpeed Pascal reprend entièrement la syntaxe et les concepts originels du Pascal, tout en introduisant quelques notions supplémentaires. Il est ainsi possible d'écrire une fonction en assembleur, ce qui peut être parfois très appréciable (Voir figure 4). Autre notion très utilisée: les "unités de programmation". C'est un concept extrêmement puissant et, sans entrer dans les détails, en voici les grandes lignes.

Lorsqu'on doit travailler sur de gros projets, on divise le texte source en plusieurs unitées (UNITS). Une unité est un module indépendant, qui ressemble beaucoup au paquetage ADA. Elle contient une ou plusieurs fonctions ou procédures, généralement regroupées



(fig.2) Le panneau de configuration du compilateur. Il permet de régler tous les paramètres de la compilation. Remarquez l'option "Var String Length Checking" qui permet de controler en temps réel les dépassement de longueur des chaines de caractères!



(fig.3) Le compilateur a détecté une erreur de type: la compilation est stoppée et le curseur est placé à l'endroit précis où l'erreur s'est produite.



(fig.4) L'éditeur gère plusieurs fenêtres. Remarquez le source assembleur dans la fenêtre "AmigaDos.pas"!



(fig.5) L'écran du débuggeur MonAm. Remarquez le texte source dans la dernière fenêtre. Celui-ci défile en même temps que le code machine correspondant.

pour des raisons liées à la conception du programme. Chaque unité est divisée en 2 parties: une partie "interface" et une partie "implémentation". L'interface contient juste les déclarations des fonctions de l'unité qui sont accessibles depuis une autre unité ou depuis le programme principal. C'est la partie "publique" de l'unité. Cette partie est purement déclarative, et ne contient pas de ligne de programme. Elle correspond en gros à la déclaration du paquetage ADA.

Par contre, la partie implémentation contient le code source de toutes les fonctions de l'interface, ainsi que des éventuelles fonctions auxilliaires. Cette partie n'intéresse pas les "clients" de l'unité, qui ne sont pas sensés connaître l'implémentation des fonctions qu'ils utilisent. Aussi, cette partie est dite "privée", car elle est totalement inaccessible aux autres unités. Elle correspond au corps (BODY) du paquetage ADA. Cette manière de séparer un programme en petites unités s'appelle la programmation modulaire. Lorsque une unité fournit une interface à un client, tout en masquant ses propres données internes, on parle alors "d'encapsulation". L'encapsulation est typique des langages évolués de dernière génération (ADA, MODULA 2,...). Elle est aussi utilisée dans tous les langages orientés objets. J'espère pouvoir vous en dire un peu plus dans un prochain article...

Et la vitesse?

Vous me connaissez, je n'ai pas pu résister à l'envie d'aller voir de près le code que génère ce compilateur! J'ai donc adapté en Pascal mon petit programme de test (AmigaNews N° 48) afin de regarder d'un peu plus près la qualité du code obtenu après compilation. Je rappelle aux retardataires que je me livre actuellement à un comparatif impitoyable des compilateurs afin de savoir quel est celui qui nous produira le code le plus efficace (Voir AmigaNews 48 p. 68: "La course à l'optimisation"). Pour l'instant, le champion toute catégorie est incontestablement le SAS C 5.10, qui produit un code tellement optimisé que ça frise l'impertinence! Le Pascal n'est pas réputé être un langage rapide. C'est plutôt un langage robuste qui pardonne les bêtises du programmeur. En contre partie, il procède à certaines vérifications qui ralentissent l'exécution. Je m'attendais donc à trouver un code machine assez mauvais du point de vue optimisation. Pourtant, j'ai été agréablement surpris! Sans pouvoir rivaliser avec un bon compilateur C, ce brave HighSpeed Pascal produit quand même un code assez efficace. Son gros défaut est de ne pas utiliser les registres pour les variables locales, mais il se rattrappe sur les boucles et les appels de fonctions.

Fibonacci

A ce sujet, j'ai procédé à un petit test consistant à évaluer la vitesse de calcul de la suite de *Fibonacci*. Un terme d'ordre n de cette suite est calculé en additionnant les 2 termes précédents:

Fib(n) = Fib(n-1) + Fib(n-2)

On fixe par convention que:

Fib(0) = Fib(1) = 1

Les premiers termes de cette suite sont donc 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55... Ce test est particulièrement révélateur de la vitesse d'appel des fonctions et de passage des paramètres, car le calcul s'effectue de façon doublement récursive. Le nombre d'appel à la fonction, et donc le temps d'exécution, augmentent de façon exponentielle avec l'ordre du terme calculé. Il est très facile de faire exploser votre machine (au sens figuré!) en s'amusant à calculer récursivement la suite de Fibonacci! Je me suis livré à un rapide comparatif des vitesses de calcul de Fib(27) sur différents compilateurs. J'ai systématiquement utilisé toutes les options permettant d'améliorer le temps d'exécution, sans toutefois chercher à optimiser le source. Voici les résultats que j'ai obtenus sur un Amiga "de base" (68000 à 7.16 MHz):

HighSpeed Pascal	: 22 secondes
SAS C 5.10	: 14 secondes
GFA Basic	: 1 minute 15

Ces chiffres indiquent clairement que ce Pascal est très rapide, sans pour autant pouvoir rivaliser avec SAS C, qui reste le langage évolué le plus rapide du moment. Quant au GFA Basic, il confirme ici qu'il n'est vraiment pas doué pour les appels de fonctions (comme pour tout le reste, d'ailleurs...)!

Pour les sceptiques, je propose ici les trois textes sources que j'ai utilisés. Vous pourrez ainsi vérifier par vous-même les chiffres obtenus.

Voici d'abord le listing correspondant au source en Pascal:

```
Program Fibo;
var choix: integer;
Function Fib(n: integer): integer;
Begin
    if ((n=0) or (n=1)) then
        Fib:=1 else Fib:= Fib(n-1) + Fib(n-2);
End;
Begin
    write('Terme à calculer: ');
    Readln(choix);
    writeln(Fib(choix));
end.
```

Voici maintenant le listing correspondant au source en C:

```
#include <stdio.h>
unsigned int fibo (int n)
{
if ((n==0) || (n==1)) return (1);
return (fibo(n-1) + fibo(n-2));
}
void main (void)
{
int choix;
printf("Terme a calculer:");
scanf("%d",&choix);
printf("Resultat = %d",fibo(choix));
}
```

Voici pour finir le listing correspondant au source en GFA Basic:

```
INPUT "Terme à calculer: ";v%
PRINT "resultat: ";@fibo(v%)
'
FUNCTION fibo(n%)
IF (n%=0) OR (n%=1)
RETURN 1
ELSE
RETURN @fibo(n%-1)+@fibo(n%-2)
ENDIF
ENDFUNC
```

Concluons!

Ce HighSpeed Pascal est tout simplement remarquable! Il est rapide, facile à utiliser et il compile très vite. Il s'adresse non seulement aux débutants, qui trouveront là un langage assez simple à apprendre, avec une syntaxe agréable, mais aussi aux développeurs qui préfèrent utiliser le Pascal plutôt qu'un autre langage.

La seule ombre au tableau me semble être la compatibilité avec Turbo Pascal: celle-ci n'est pas absolument parfaite, et j'ai rencontré pas mal de problèmes pour adapter des sources provenant de Turbo Pascal sur PC, notamment au niveau des entrées-sorties et des fonctions d'affichage. Même s'il existe toujours des problèmes d'adaptation lorsqu'on passe d'une machine à l'autre, HighSpeed Pascal n'est malheureusement pas compatible à 100% avec Turbo Pascal.

Celà dit, que ceci ne vous empêche pas d'investir dans ce produit: HighSpeed Pascal est de loin le meilleur Pascal disponible pour notre machine. HiSoft confirme qu'il domine actuel lement les environnements de programmation sur l'Amiga, et nous attendons tous avec impatience une nouvelle version, totalement intégrée, du SAS C, dont HiSoft assure aussi la distribution!

Gilles Soulet

Editeur: Hisoft
The Old School, Greenfield, Bedford UK MK45 5DE
Tél. 19-44-(0)525-718-181
Prix: 99 Livres port compris

DOMAINE PUBLIC

*Le choix de Cédric suivi (page 48) par la découverte du mois, **PRECOGNITION**, par Gilles.*

Shadowmaster

J'ai déjà évoqué plusieurs économiseurs d'écran dans une précédente rubrique. Shadowmaster est une sorte de gestionnaire d'économiseurs dans la mesure où il permet de sélectionner facilement parmi plusieurs "blankers". Mais il innove en permettant aux programmeurs de créer eux-mêmes leur propre économiseur sans avoir à se préoccuper de l'aspect Intuition dans leur programme.

Shadowmaster est distribué avec une demi-douzaine d'économiseurs classiques : black (le plus simple), clock (fait rebondir une horloge dans l'écran), guard (un "meta-blanker" qui permet d'appeler n'importe quel blanker mais définit en plus une zone de l'écran dans laquelle il vous suffit de mettre la souris pour désactiver l'économiseur, pratique pour suivre le déroulement d'une longue commande), stars (vue d'étoiles comme si on était dans le cockpit d'un vaisseau spatial) et weaver (tisse des lignes de couleurs). La version "registered" offre encore plus d'économiseurs.

Je suis sûr qu'il y a parmi vous d'habiles programmeurs graphiques qui ont toujours renoncé à écrire un économiseur faute d'avoir les connaissances suffisantes pour insérer une routine d'interruption dans la chaîne des événements d'Intuition. Eh bien sachez que si vous avez écrit du code pour ce genre de chose, vous avez fait l'essentiel. Il ne vous reste plus qu'à récupérer le code de l'économiseur "black.c" et à remplacer la routine *dographics()* par la vôtre et c'est gagné! Le seul ajout à faire est de rendre la main si vous recevez un CTRL-C. C'est par ce moyen que Shadowmaster vous signalera que l'utilisateur désire ranimer son écran. Espérons que nous allons voir apparaître davantage d'éco nomiseurs pour animer nos écrans au repos...

ShadowMaster, par **Mike Meyer**

Fish 597 (requiert KS 2.0)



Fig 1: Shadowmaster

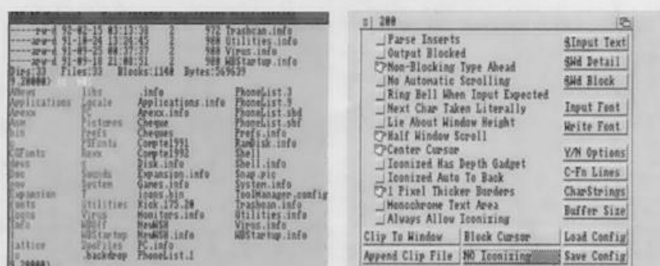


Fig 2: Shinx

Sphinx

Les fenêtres Shell avec réglette ("scrollbar") sont à la mode. Nicolas Dade en est bien conscient et il a apporté un soin particulier à la nouvelle version de son programme. La précédente version (2.5y) permettait déjà d'ouvrir des fenêtres Shell avec réglette mais elle était un peu prématurée et contenait quelques bugs qui en réduisaient l'intérêt. Voici donc la version 2.6 qui a gagné en robustesse et en fonctionnalités. Une alternative freeware au commercial et excellent WShell.

L'installation est très simple : quelques lignes à ajouter dans le fichier *devs:mountlist* et la recopie du pilote *Sphinx-Handler* dans *l:* et vous voilà prêt.

Suivons pas à pas les explications de Nicolas Dade : après avoir ouvert une fenêtre avec la commande.

1> newshell sphinx:////

Une nouvelle fenêtre shell s'ouvre avec une réglette sur le côté, précédée d'une petite alerte (du fait de l'absence de fichier de configuration). Pour en créer un, Amiga droite-C et une nouvelle fenêtre apparaît avec tous les paramètres de configuration (voir photo).

Vous pourrez à l'aide de cette fenêtre:

- ❑ changer la couleur des caractères utilisés (en entrée et en sortie)
- ❑ changer la police utilisée
- ❑ associer une ligne de commande à vos touches de fonction
- ❑ définir de manière générique la constitution de votre texte (comment commence un mot, de quelles lettres il est composé, etc...)
- ❑ utiliser la souris pour copier des portions de texte et les coller dans la fenêtre, dans un fichier ou dans le clipboard
- ❑ modifier l'apparence du curseur
- ❑ bloquer le défilement de la fenêtre (^S)

Les commandes de la console sont assez standards et comprennent naturellement un rappel de l'historique avec les flèches, diverses possibilités d'édition (se déplacer d'un mot, effacer le reste de la ligne), rechercher une commande précédente, etc... Il est également possible de faire scroller la fenêtre avec Alt-flèches. Vous pouvez disperser des marques dans la totalité de votre texte et faire scroller la fenêtre directement à cette marque (avec les touches de fonction), ou encore insérer le contenu d'un fichier à l'endroit du curseur.

Quelques mots pour finir sur les deux gadgets présents dans chaque fenêtre Sphinx : celui en haut de la réglette permet d'iconifier la fenêtre (si vous avez autorisé cette possibilité dans votre fichier de configuration) et le gadget du bas permet d'annuler la dernière entrée de texte.

En conclusion, un programme très complet qui fourmille d'idées originales. S'il pouvait en plus gérer la "complétion" des fichiers ainsi qu'une gestion du prompt et de la barre de titre, ce serait sans nul doute LE gestionnaire de console à posséder. Je me surprends à rêver de ce que pourrait donner le résultat d'une association entre Nicolas Dade et William Hawes...

Sphinx, par **Nicolas Dade**

Version 2.6 disponible très bientôt (encore en phase de bêta-test).

Origami

Il s'agit d'un nouvel éditeur de sources spécialement axé sur la philosophie des "plis" (folds). L'idée est d'organiser le texte de manière hiérarchique de façon à avoir à l'écran uniquement les informations importantes au début, et de sélectionner au fur et à mesure celles qui vous intéressent (c'est assez semblable à l'Hypertexte de ce point de vue).

Par exemple, pour un langage tel que C, le premier niveau pourrait être l'affichage des en-têtes de fonction. Si vous désirez éditer l'une d'elles, vous mettez le curseur sur le nom et sélectionnez "Open". Le texte se "déplie" et la fonction apparaît alors. A moins que vous ayez décidé de partitionner le code de la fonction en plusieurs plis à son tour : l'une pour la déclaration des variables et l'autre pour le code proprement dit.

Il y a plusieurs façons d'éditer ces plis : soit vous les ouvrez en même temps que les autres ("Open") et dans ce cas, vous aurez à l'écran tous les plis du niveau précédent plus celui que vous venez de déplier, soit vous pouvez décider de ne plus avoir à l'écran que le pli que vous venez d'ouvrir. Dans ce cas, pour reprendre l'exemple précédent, le code de la fonction va devenir le texte que vous éditez et tout le reste va disparaître, jusqu'à ce que vous décidiez de revenir un niveau plus haut ("Exit").

La documentation d'Origami est naturellement écrite avec Origami. Sur la photo d'écran, vous voyez le texte de la documentation structurée. Les trois premiers chapitres (Preface, Disclaimer, Installing Origami) sont des plis fermés et j'ai ouvert le quatrième (Additional Amiga features) qui a révélé à son tour d'autres plis (précédés par ...).

Origami reconnaît plusieurs langages (Occam Pascal C Lisp Roff TeX Script) et permet de définir ses propres touches.

L'idée est intéressante mais j'ai quand même des remarques à faire sur le logiciel en général. D'abord sur l'organisation de la hiérarchie : il faut deviner que l'exécutable se trouve dans src/Amiga/bin! Ensuite, sur l'absence quasi-totale de documentation. Il est constamment fait référence à un "origami manual" dont je n'ai trouvé nulle trace. Je pense que tous ces problèmes sont dus au fait qu'Origami est destiné à tourner sur plusieurs machines, et apparemment l'effort a été porté sur l'exécutable jusqu'à maintenant. Espérons qu'une organisation un peu plus rigoureuse succédera à la présente version.

Origami, par **Thomas Hadig**

Bientôt disponible

Nouvelles versions

Deux mises à jour à signaler ce mois-ci :

- *SuperDuper:* la version 2.0 de par Sebastiano Vigna. Des fonctions supplémentaires, un port Arexx, une vitesse accrue. SuperDuper devient sans conteste le copieur multi-tâche de référence...
- *VLT:* et la version 5.517 de le "vaillant petit terminal" écrit par Willy Langeveld.

Cédric Beust

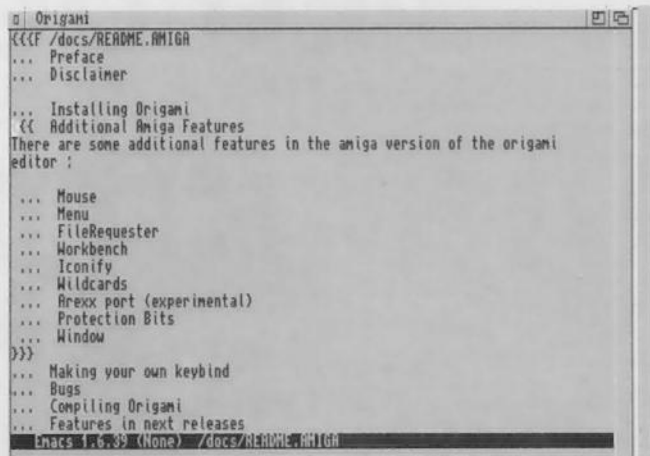


Fig 3: Origami

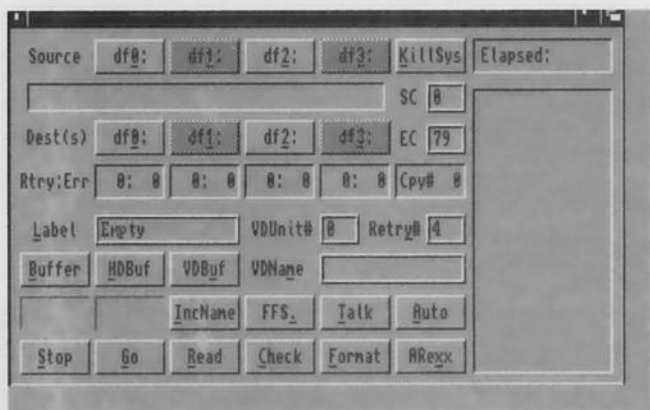


Fig 4: SuperDuper

PRECOGNITION
Gilles découvre un DP "événementiel"

*Voici le logiciel du domaine public le plus évènementiel depuis **Xoper**.*

Son auteur, Lee Robert Willis, le désigne comme étant un "Interface builder" pour Amiga. Pour les incultes, je rappelle que interface builder est un des logiciels les plus important sur NeXT, permettant de créer une application presque entièrement à la souris, en écrivant le minimum de code.

L'auteur

L'auteur de precognition est un jeune américain nommé *Lee Robert Willis*. Il travaille pour la société "Loral Defense Systems". Il se définit lui-même comme étant, le jour, un "contractant aux douces manières", qui se transforme la nuit en "Amiga-Man". Une sorte de *Dr Jekill & Mr Hide!* En fait, j'ai pu discuter avec lui de nombreuses fois. C'est un gars épatant, qui fait vraiment du très bon boulot. Vous pouvez lui envoyer vos remarques et vos suggestions par mail *(Lee_Robert_Willis @cup.portal.com)*, il vous répondra sans doute avec plaisir et intérêt (ne l'ennuyez pas trop pour rien quand même...).

Precognition1.0

La première version de precognition (1.0) contient un gros exécutable (Precognition), un fichier objet (Precognition.o), le source C d'un "main()" standard qui contient toutes les inits nécessaires (Std_main.c) et un certain nombre de fichiers includes.

Le programme principal (Precognition) fait environ 170 Ko. Il permet de créer, à la souris, toute la partie interface de votre application. Ensuite, on peut générer automatiquement le source C (commenté) correspondant. Il ne reste plus alors qu'à compiler ce source avec votre compilateur préféré, linker l'objet avec precognition.o et éventuellement std_main.o (on peut ne pas l'utiliser), et lancer l'application.

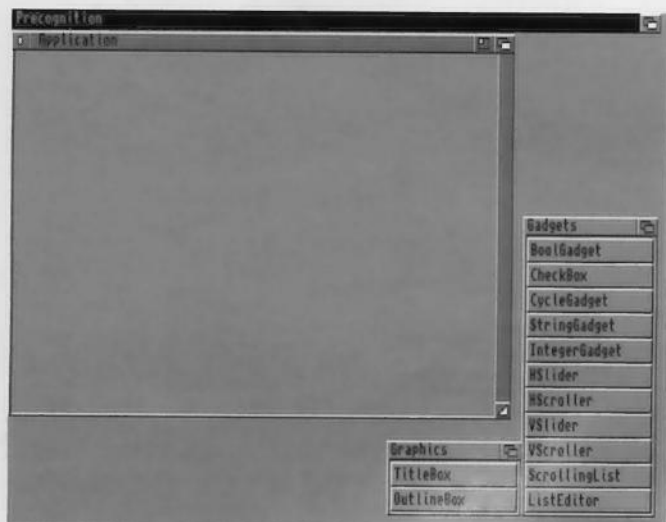


figure1

Facilité et puissance

Deux choses remarquables sont particulièrement dans precognition. Tout d'abord, la facilité d'utilisation du logiciel: tout se manipule à la souris. Ensuite, la puissance du source C généré: *Precognition* ne se contente pas de créer des déclarations et des structures (comme gadtoolsbox), mais il génère un véritable programme! Vous n'avez plus qu'à "compléter" le source, sans vous soucier de la gestion de l'interface! ***(Voir figure 1)***

C'est parti...

Au lancement, precognition ouvre son propre écran *(figure 1)*, contenant trois fenêtres (Application, Gadgets, Graphics) et deux menus (Project, Edit).

"Application" est la fenêtre ... de votre application. Vous pouvez la renommer, changer sa taille et sa position, ajouter ou enlever les gadgets IDCMP standards (closewindow, windowdepth, windowdrag, windowsize), fixer une taille max/min, etc.

Tout ceci se fait au moyen de l'option "Window Properties" du menu "Edit". Il n'est pas possible de créer une application avec plusieurs fenêtres. Notons encore que precognition ne gère pas les menus.

La fenêtre "Gadgets" propose une banque de gadgets. Vous pouvez ajouter un de ces gadgets à la fenêtre de votre application simplement en déplaçant un gadget à l'endroit où vous voulez qu'il se trouve dans votre fenêtre. Ensuite, grâce à l'option "Object Properties", vous pouvez éditer les caractéristiques des gadgets. Par exemple, et selon le type du gadget, les variables associées, les labels, les listes de paramètres, etc...

Tout ce qui concerne l'aspect visuel des gadgets est géré entièrement à la souris. Vous pouvez placer un gadget au pixel près ou sur une grille, changer sa taille horizontale ou verticale. Avec un lasso, vous pouvez sélectionner plusieurs gadgets à la fois, afin de les aligner à droite, à gauche, de les centrer ou de les déplacer ensemble! Il faut à peine 1 minute pour créer la ***figure 2***!

Les différents gadgets disponibles sont inspirés du système 2.0, bien que Precognition fonctionne parfaitement sur système 1.3. Outre les classiques gadgets booléens, entiers, ou chaines, on trouve des gadgets proportionnels (horizontal, vertical, avec ou sans flèches de déplacement du curseur), ainsi que des gadgets "typiquement 2.0" (ScrollingList et ListEditor) permettant de manipuler des listes de symboles.

La ***figure 3*** montre l'édition des paramètres de notre "ListEditor", tandis que la ***figure 4*** montre notre fenêtre d'application, telle quelle apparaitra à l'exécution. La petite fenêtre "Graphics" propose 2 types d'objets graphiques. Ces objets ne réagissent pas aux actions de l'utilisateur ; leur rôle est uniquement de "décorer" votre fenêtre, en ajoutant éventuellement des informations utiles. Une fois que votre fenêtre d'application est terminée, il ne vous reste plus qu'à générer le source C correspondant, grâce à l'option "Write Code" du menu "Project".

Le source

Precognition ne permet pour l'instant que de générer du source C. Mais ce source est d'une puissance encore jamais atteinte par les générateurs d'interfaces traditionnels (GadToolsBox, PowerWindows,...). Plutôt qu'un long discours, je vous propose d'examiner ici le source correspondant à la fenêtre d'application de la ***figure 4***. Rien n'a été ajouté ou modifié.

```
/* ============================
**Created by the Precognition Interface Builder
**============================
**
**Link this file with 'Precognition.o'
**
**NOTE: The Intuition and Graphics libraries *MUST* be
**opened before calling this function!
*/

#include "Precognition.h"
char *cycleadget6_options[] =
   {
     "this"
     "that"
     "the other",
     NULL
   };

void do_window( void )
{
   pcgWindow       window;
   pcg_3DPens      pens;
   BOOL            done;
   IntuiMessage    *message, event;
   TitleBox        titlebox1;
   OutlineBox      outlinebox0;
   OutlineBox      outlinebox9;
   CheckBox        checkbox2;
   CheckBox        checkbox3;
   CheckBox        checkbox4;
   HScroller       hscroller5;
   CycleGadget     cyclegadget6;
   BoolGadget      boolgadget7;
   ScrollingList   scrollinglist8;

   pens = StandardPens();

   /* Initialize the window */
   pcgWindow_Init( &window,
      0, 12, 556, 181,          /* LeftEdge, TopEdge, Width, Height */
      100, 50, 65535, 65535,/* min width&height, max width&height */
      "Application",            /* title */
      REFRESHWINDOW | CLOSEWINDOW, /* IDCMPFlags */
      WINDOWSIZING | WINDOWDRAG | WINDOWDEPTH |
         WINDOWCLOSE | SIMPLE_REFRESH | ACTIVATE, /* Flags */
      NULL );                   /* pointer to screen */

   TitleBox_Init( &titlebox1,
      52, 28, 160, 20,          /* LeftEdge, TopEdge, Width, Height */
      pens, "A-DP est :" );
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &titlebox1 );

   OutlineBox_Init( &outlinebox0,
      29, 16, 207, 104,         /* LeftEdge, TopEdge, Width, Height */
      pens, "A votre avis : " );
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &outlinebox0 );

   OutlineBox_Init( &outlinebox9,
      297, 16, 207, 104,        /* LeftEdge, TopEdge, Width, Height */
      pens, "Votre Choix :" );
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &outlinebox9 );

   CheckBox_Init( &checkbox2,
      92, 56,                   /* LeftEdge, TopEdge, */
      pens, "Super ?",
      TRUE );                   /* Initially checked? */
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &checkbox2 );

   CheckBox_Init( &checkbox3,
      92, 76,                   /* LeftEdge, TopEdge, */
      pens, "Extra ?",
      TRUE );                   /* Initially checked? */
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &checkbox3 );

   CheckBox_Init( &checkbox4,
      92, 96,                   /* LeftEdge, TopEdge, */
      pens, "Genial ?",
      TRUE );                   /* Initially checked? */
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &checkbox4 );

   HScroller_Init( &hscroller5,
      84, 144, 100,             /* LeftEdge, TopEdge, Width */
      pens, "CurseurH" );
   SetKnobSize( (Position   er*) &hscroller5, 16384 ); /* Knob size    */
   SetValue( (Valuator*) &hscroller5, 32768 ); /* Knob position */
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &hscroller5 );

   CycleGadget_Init( &cyclegadget6,
      308, 144, 96,             /* LeftEdge, TopEdge, Width */
      pens, "CycleGadget", cyclegadget6_options );
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &cyclegadget6 );

   BoolGadget_Init( &boolgadget7,
      444, 144, 68, 14,     /* LeftEdge, TopEdge, Width, Height */
      pens, "booléen" );
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &boolgadget7 );

   ScrollingList_Init( &scrollinglist8,
      328, 36, 150, 66,     /* LeftEdge, TopEdge, Width, Height */
      pens, FALSE );        /* Allow Selection of >1 item? */
   AddString( (StringLister*) &scrollinglist8, "Choix1", 0 );
   AddString( (StringLister*) &scrollinglist8, "Choix2", 0 );
   AddString( (StringLister*) &scrollinglist8, "Choix3", 0 );
   AddWindowObject( &window, (GraphicObject*) &scrollinglist8 );

   /* Open the window (returns NULL on failure) */
   if (pcgOpenWindow(&window))
   {
      Refresh(&window);         /* Draw the window graphics. */

      done = FALSE;
      while (!done)             /* Main event loop */
      {
         message = WaitForMsg(window.Window->UserPort);
         event  = *message; /* Make a local copy of the message */
         ReplyMsg( message );

         switch (event.Class)
         {

            case CLOSEWINDOW:
               done = TRUE; /* exit the loop. */
               break;

            case REFRESHWINDOW:
               BeginRefresh( iWindow( &window ) );
               Refresh( &window );
               EndRefresh( iWindow( &window ), TRUE );
               break;

            default:
               if (Respond( (Interactor*) &checkbox2, &event) & CHANGED_STATE)
               { /* checkbox2 was hit. */
                  if (Value( (Valuator*) &checkbox2)) /* checkbox2 is checked. */
                  {
                     ; /* YOUR CODE HERE */
                  }
                  else /* checkbox2 is NOT checked. */
                  {
                     ; /* YOUR CODE HERE */
                  }
               }

               if (Respond( (Interactor*) &checkbox3, &event) & CHANGED_STATE)
               { /* checkbox3 was hit. */
                  if (Value( (Valuator*) &checkbox3)) /* checkbox3 is checked. */
                  {
                     ; /* YOUR CODE HERE */
                  }
                  else /* checkbox3 is NOT checked. */
                  {
                     ; /* YOUR CODE HERE */
                  }
               }

               if (Respond( (Interactor*) &checkbox4, &event) & CHANGED_STATE)
               { /* checkbox4 was hit. */
                  if (Value( (Valuator*) &checkbox4)) /* checkbox4 is checked. */
                  {
                     ; /* YOUR CODE HERE */
                  }
```

```
else /* checkbox4 is NOT checked. */
            {
              ; /* YOUR CODE HERE */
            }
        }

        if (Respond( (Interactor*) &hscroller5, &event) & CHANGED_STATE)
        { /*
          ** HScroller hscroller5 has been changed.
          **
          ** To read the current value of hscroller5, do:
          **
          **   USHORT position, knob;
          **   position = (USHORT) Value( (Valuator*) &hscroller5 );
          **   knob    = KnobSize( (Positioner*) &hscroller5 );
          */
          ; /* YOUR CODE HERE */
        }
        if (Respond( (Interactor*) &cyclegadget6, &event) & CHANGED_STATE)
        {  /* cyclegadget6 was cycled. The current selection
          ** can be determined by doing:
          **
          **     long v;
          **     v = Value( (Valuator*) &cyclegadget6 );
          */
          ; /* YOUR CODE HERE */
        }

        if (Respond( (Interactor*) &boolgadget7, &event) & CHANGED_STATE)
        {  /* boolgadget7 was hit. */
          ; /* YOUR CODE HERE */
        }

        if (Respond( (Interactor*) &scrollinglist8, &event) & CHANGED_STATE)
        { /* An item was selected. */
          ; /* YOUR CODE HERE */
        }
      } /* end switch */

    } /* end loop */
    pcgCloseWindow( &window );
  } /* end if */
  else /* Window could not be opened. */
  {
    ; /*** YOUR ERROR HANDLING HERE ***/
  }
  CleanUp( (Object*) &window );
  CleanUp( (Object*) &titlebox1 );
  CleanUp( (Object*) &outlinebox0 );
  CleanUp( (Object*) &outlinebox9 );
  CleanUp( (Object*) &checkbox2 );
  CleanUp( (Object*) &checkbox3 );
  CleanUp( (Object*) &checkbox4 );
  CleanUp( (Object*) &hscroller5 );
  CleanUp( (Object*) &cyclegadget6 );
  CleanUp( (Object*) &boolgadget7 );
  CleanUp( (Object*) &scrollinglist8 );
}
```

On remarque que tout est articulé autour de la fonction do_window(). Cette fonction doit être appelée par le programme principal. Je vous conseille d'utiliser le main() standard (fourni) qui effectue toutes les inits pour vous, et appelle ensuite do_window().

On peut également remarquer que ce source a été judicieusement commenté par precognition ; il ne vous reste plus qu'à remplacer les commentaires "/* YOUR CODE HERE */" par vos propres petites routines. Tout ce qui concerne la mise en oeuvre de votre interface est entièrement géré par precognition.

Plus besoin d'ouvrir une fenêtre, d'attendre un message dans un port de communication, de recopier ce message, de le traiter, etc... C'est la facilité et la souplesse absolue!

Un seul reproche cependant: s'il est vraiment très facile de récupérer la valeur d'un gadget booléen ou proportionnel, ou même d'un CycleGadget, il est par contre, assez difficile de savoir quelle option a été sélectionnée dans une liste d'options (ListEditor). Ceci m'amène tout naturellement à vous parler des défauts de Precognition.

Les défauts

Eh oui, il y en a. Pas beaucoup, c'est vrai, et ce sont des défauts de jeunesse, qui seront corrigés dans la prochaine version.

• En premier lieu, il est impossible de sauver le travail accompli. Comprenez qu'une fois le code généré, vous n'avez aucun moyen de quitter *Precognition* et de reprendre plus tard la conception de votre interface (comme *PowerWindows* le permet, avec ses fichiers ".pw"). C'est très ennuyeux, car si vous quittez *Precognition* en ayant oublié un gadget, vous devez tout recommencer!

• Ensuite, *Precognition* gère lui-même tous ces types de gadgets. Ceci vient du fait qu'il a été conçu et programmé avec une approche orientée objet. C'est très bien d'un point de vue purement conceptuel, mais en contre partie, les exécutables sont assez gros. D'autre part, *Precognition* utilise un fichier objet C (precognition.o) contenant ses propres fonctions de traitement. Tout ce fichier est donc ajouté systématiquement à votre propre fichier objet par le linker, ce qui garantit une taille minimum de 70Ko pour le moindre exécutable!

• Autre défaut: *Precognition* ne gère pas les menus

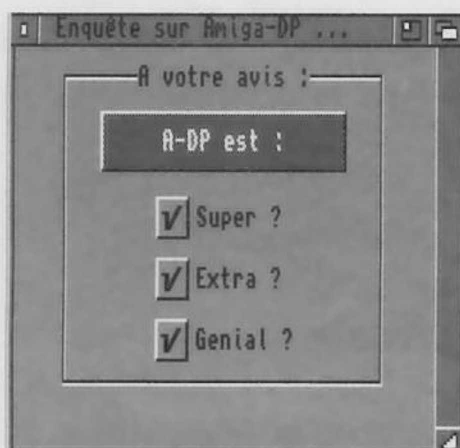


figure2

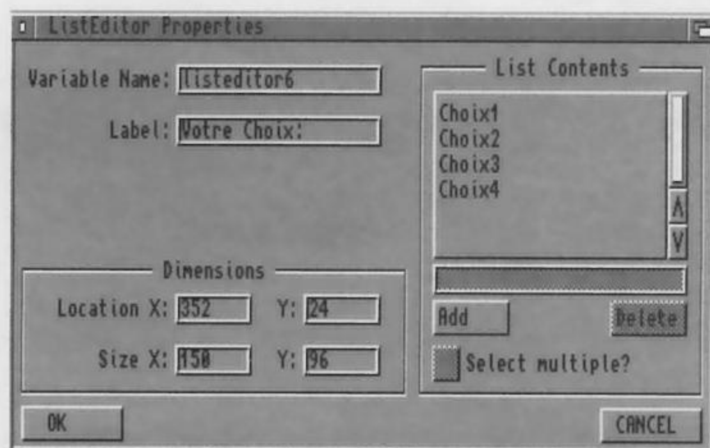


figure3

et les fenêtre multiples. Dans la plupart des applications, des gadgets bien placés sur une fenêtre sont suffisants, mais pour de gros programmes, des menus sont presque toujours nécessaires.

• Dernier défaut: l'auteur a choisi de raffraichir lui-même les fenêtres d'application (Pour les habitués, il utilise des "SimpleRefresh Windows"). Ceci entraîne un certain ralentissement dans l'affichage, et il arrive même que le programme se "bloque" (deadlock) si on clique un peu trop vite sur les gadgets.

Tout ces défauts sont corrigés dans la version 1.1. Si j'en parle, c'est que je l'ai déjà testée en partie, *Lee Willis* m'ayant aimablement envoyé sa nouvelle version.

En particulier, dans la version 1.1, *Precognition* utilise une librairie C (precognition.lib) beaucoup plus économe en mémoire, et il est aussi question d'une librarie "run-time" (les libraries de votre tiroir LIBS:) et d'une version spécifiquement destinée au système 2.0. D'ailleurs, Lee attend vos suggestions à ce sujet, et il prendra sa décision en fonction du plus grand nombre de demandes, car il ne peut pas développer toutes les versions à la fois.

Gilles Soulet

Logiciel: Precognition
Auteur: Lee Robert Willis
Disponible sur: Disquette CAM #594

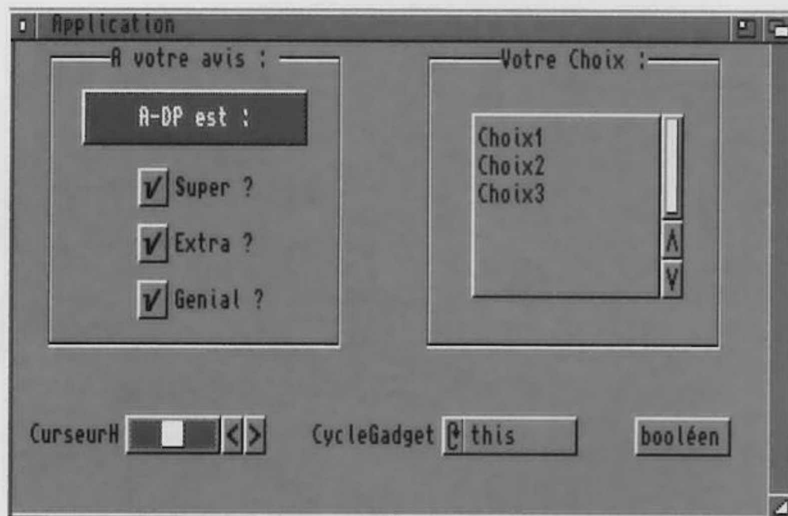


figure4

Conclusion

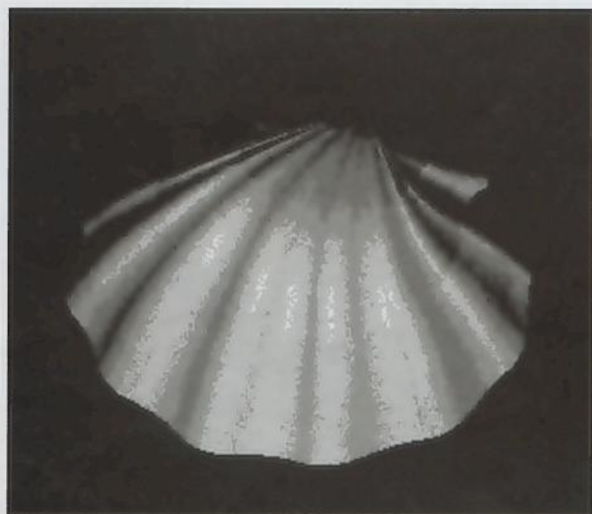
Precognition est réellement un outil sensationnel!

Une fois que vous l'avez utilisé, il est impossible de revenir à PowerWindows ou GadToolsBox. Sa grande force, c'est la puissance du source C qu'il génère. Aucun outil, à ma connaissance, ne peut rivaliser avec lui dans ce domaine. En attendant la prochaine version, on ne peut que féliciter son auteur, et l'encourager à continuer dans cette entreprise!

PERSPECTIVE : TROIS REGARDS SUR

Volumm4D

1. J.M.Lagarde, l'enthousiaste

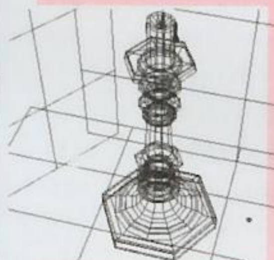




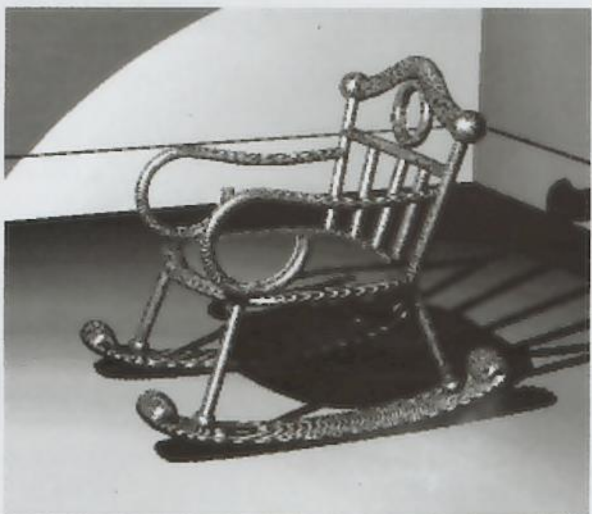
Il y a un peu plus d'un an, je poussais la porte du n°30 de la rue Pharaon, à Toulouse, comme ça, presque par hasard, pour voir; il faut vous dire qu'après mon boulot, j'ai un petit faible pour l'image en général, la video plus précisément et l'Amiga en particulier. Je ne me doutais encore de rien en entrant dans la boutique, siège social de la société VOLUMM.

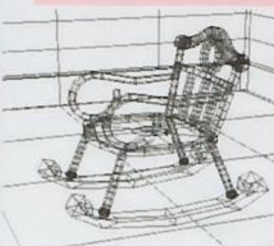
VOLUMM (comme vous le savez sans doute) conçoit, met au point et commercialise le programme VOLUMM4D (qu'on se le dise), hé oui!, Toulouse c'est l'Airbus, la météo nationale, les satellites, Amiga News et ...VOLUMM4D! VOLUMM4D croyez-moi, c'est une REVOLUTION, dans tous les sens du terme je le répète. VOLUMM4D, c'est une ré-vo-lu-tion.





Ce jour-là donc disais-je, je fis presque malgré moi, la connaissance du rendu B-SPLINE.Une révolution, si l'on en croit le dico, c'est un tour complet (et croyez-moi,le rendu B-SPLINE, pour tourner bien ça tourne bien): sphères parfaites, courbes harmonieuses sur trois vertices seulement, modelages tubulaires hyper-super faciles puisque un tube rond peut avoir une section carrée sous le modeleur (et une section carrée de profil, ça ne fait plus que quelques couples de points à déplacer sur 2 parallèles) mais je reparlerai de tout cela plus loin.





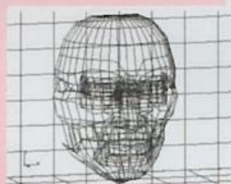
Surprises, surprises

Vous l'avez compris, au bout de trois minutes de démonstration, j'avais pressenti que tout ce qui rend le modelage facile et rapide, était présent dans VOLUMM4D.

J'étais entré pour faire un essai, je ressortais avec sous le bras, le classeur bcbg en toile bleu-gris contenant la doc et les 2 disquettes de VOLUMM4D PRO.

Arrivé chez moi, (120 Km de TOULOUSE, à Villefranche, la Perle du Rouergue!) je déballe fébrilement le tout, je mets la doc dans la bibliothèque, la disquette dans le grille-pain, clic clic sur l'icône du disk, clic clic sur "install", fastoche, je me retrouve avec un tiroir "VOLUMM" sur mon disque dur préféré.

Me voici, plongeant dans l'ergonomie du modeleur: primitives, allez, une sphère, un anneau, un cube, un coup de mise en perspective, on sauve "toto.maq", on laisse le modeleur en tâche de fond (2 MO de mémoire), on ouvre le rendereur, mode pixel, basse résolution; superrrbe, les objets se dessinent un par un, dans leur ordre de création, par tranches successives, on voit la forme arriver, on l'intuite, on la sent, tout cela va vite et c'est déjà tout un spectacle... mais quoi! enfer et trahison! damned! Voilà que mon cube, au lieu d'arborer fièrement ces 8 angles vifs, ressemble bizarrement à un pouf marocain (je tiens à préciser, à ce stade de mes élucubrations, que je n'ai rien, absolument rien contre les poufs marocains... au contraire... mais le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils ne sont pas cubiques). Réféchissons calmement, si le rendereur ne calcule que des splines, c'est à dire, grosso modo, que des courbes; là où l'on veut un angle, il faut rapprocher les points... retour sous le modeleur, F2 pour le menu ligne, on rapproche les lignes intermédiaires vers les angles... bref,en 3 secondes, ça a marché, un cube bien lisse, bien cubique quoi, notez que j'avais aussi la solution de choisir un rendu anguleux pour que mon cube soit encore plus lui même!.









Etonnifiant

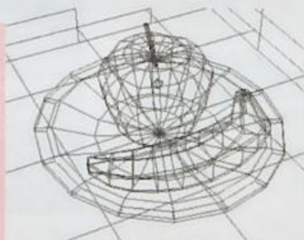
VOLUMM4D ne ressemble pas aux autres, à cause justement du rendu spline, ce mode de rendu existe déjà, mais sur de gros systèmes, VOLUMM4D est un des seuls sur Amiga à utiliser cet algorithme des plus performants. Il est performant parce qu' économique en points; contrairement à Sculpt, moins il y a de points, plus il y a de courbes, contrairement à Real (rendu volumique), son rendu est surfacique, c'est à dire creux, c'est paradoxalement ce qui rend le modelage plus facile; mais (car il y a un mais), l'ordinateur, fût-il un AMIGA, ne peut pas concevoir à votre place, et tous les graphistes 3D vous le diront, "AVANT DE MODELISER, IL FAUT REFLECHIR".

Concevoir dans l'espace, en 3 dimensions, n'est pas une mince affaire et il faut un peu de patience. Je veux modeler un visage: dois-je utiliser une seule forme et en déformer les mailles? vaut-il mieux modéliser des objets séparés? (nez, front et sourcils, pommettes et joues...), il faut essayer, tester en rendu spline rapide sous le modeleur (il est là pour ça), tester en rendu pixel sous le rendereur, d'abord en basse résolution et regarder comment VOLUMM4D trace; bref, il faut apprendre, et ça vaut le coup! parce qu' après, c'est facile, très facile!. On se rend vite compte qu'on complique toujours trop et que les solutions les plus simples sont toujours les meilleures. A l'usage, on remarque que ceux qui se débrouillent le mieux sur VOLUMM4D, sont ceux qui n'ont jamais modélisé sur d'autres logiciels du genre. C'est flagrant depuis que VOLUMM4D a été porté sur PC en février 92, puisqu'il est utilisé là par des gens peu habitués à ce type d'exercice (les logiciels 3D sont peu nombreux, très chers et peu piratés! sur PC).

Après les mots, les faits

Comme exemple de ce que j'avance, je livre à votre perspicacité, quelques gels d'écran de mes maquettes avec les rendus correspondant. Notez au passage, combien un seul objet sur fond noir peut être mis en valeur, ceci pour les designers futurs (les confirmés le savent déjà). Notez aussi que le rendu spline interdit l'utilisation du ray-tracing, et pourtant, VOLUMM4D projette des ombres portées depuis le dernier release (version 3.0), et vous n'êtes pas au bout des ingéniosités imaginatives et novatrices de Bertrand Aube et Bernard Letourmy (les concepteurs) car VOLUMM4D est un produit vivant, il grandit avec parfois quelques crises de croissance, mais elles sont très vite soignées, (la "hot line" fonctionne bien, et les utilisateurs contribuent largement à l'évolution du produit). On peut dire que VOLUMM4D n'est pas achevé, il est en renouvellement perpétuel, et c'est sans doute la meilleure arme contre le piratage. Qui peut utiliser VOLUMM4D? Vu le prix, tous les aficionados de la 3D bien sûr, mais aussi les designers, les architectes, les décorateurs, les écoles d'enseignement technique ou artistique, les vidéastes amateurs ou confirmés, bref tous les professionnels qui ont besoin de créer





rapidement et à moindre coût, des images de synthèse fixes ou animées. A titre d'exemple, l'Ecole Toulousaine des Beaux-Arts a choisi de faire tourner VOLUMM4D PRO sur leurs 7 Amigas 3000. Et puisque vous avez été très sages (vous avez lu mon article jusque là, quel exploit!) je vais vous livrer quelques trucs en vrac.

Travaux pratiques

Les contrôles: si vous voulez modéliser à l'intuite (un peu comme on façonne de la terre glaise), mettez-les sur OFF, vous pourrez ainsi bouger en toute clarté toute une série de points sélectionnés.

■ *La grille 3D*

Virez-la si vous utilisez un sol.

■ *La perspective*

Au démarrage, VOLUMM4D propose une perspective moyenne, utilisez "Sauvez-vue" et annulez-la, puis utilisez les touches de fonction (F8, F9, F10) pour visualiser votre travail de face, de profil, de dessus. Remettez-la (Restituer-vue) pour apprécier le réalisme de la scène, en fin de modélisation...

■ *Le modeleur*

Sachez que vous pouvez mélanger toutes les formes de rendu, sur une même scène, sous le modeleur.

1) en rendu spline:

Si vous utilisez des formes ouvertes: rapprochez les lignes de points aux extrémités.

Si l'extrémité est libre et visible: faites un "ourlet". Contrôlez toujours le résultat en tracé spline rapide sous le modeleur.

Pensez à bien "encastrer" les différentes formes. Contrôlez en rendu pixel basse résolution sous le rendereur.

N'hésitez pas à utiliser des formes simples de façon répétitive: (le tabouret, carreaux de faïence ...)

2) en rendu phong:

Pensez toujours que ce rendu nécessite un plus grand nombre de points.

3) En rendu anguleux:

C'est le rendu rapide, à utiliser pour toutes les surfaces planes sans mapping, murs, sols ...

■ *Le rendereur:*

1) Fil de fer:

Pratique pour tester les animations. On peut aussi animer dans ce mode en ne recalculant en rendu pixel que la dernière image.

2) Polygones:

Je me sers de ce rendu pour animer des scènes architecturales.

3) Pixel:

En basse ou moyenne résolution: la coquille, le tabouret...

En haute résolution: objets monochromes... (une seule couleur).

En ham: si vous utilisez des mapping.

En 12 bits: pour carte Archos, très bons résultats sous TAD ou ADPRO.

En 24 bits: excellents résultats en transformant (sous Digiview ou TAD ou ADPRO.).

A la prochaine, peut-être...

J.M.Lagarde

LES IMAGES

La coquille: modelée dans une primitive "disque", rendu spline, calcul en pixel basse résolution.

Le chandelier: alternance abrupte de formes anguleuses et arrondies, modélisé en 2D 3D, modifié sous le modeleur, rendu spline, calcul en pixel 24 bits avec ombres portées, converti en 16 couleurs 640/512.

Le rocking-chair: extrait d'une animation en 18 frames, le sol et les murs sont en rendu anguleux, mapping "bois" sur le fauteuil, calcul pixel 24 bits avec ombres portées, transformé en ham 320/512.

Les fruits: rien de très spécial, facile sur VOLUMM4D.

Le tabouret: modélisé en 30 minutes, facile sur VOLUMM4D, répétition et juxtapositions de formes simples et identiques, calcul en mode pixel basse résolution.

Le masque: casse tête au début, facile après réflexion et habitude, réalisé sans modèle, largement perfectible (il s'agit plutôt d'une étude), très facilement déformable, (nez, sourcils, regard, lèvres, menton, pommettes...), rendu spline, mapping "marbre", calcul 24 bits transformé en 16 tons de gris.

Distributeur: VOLUMM
30 rue Pharaon, 31000 Toulouse
Tel: 61.53.36.09 Fax: 61.25.95.27
Prix: Version junior 450F TTC
Version Pro. 1500F TTC

STATION AMIGA 3000

A3000 : 68030 à 25 Mhz, Wb 2.0 et 1.3, lecteur HD, 2 Mo ram extens. à 18 Mo:
A3000 + DD Quantum 105 Mo .... 18990 F + Multisynch 1960 .... 22990 F
A3000 + DD Quantum 210 Mo .... 21990 F + Multisynch 1960 .... 25990 F

EXTENSION MEMOIRE POUR AMIGA 3000 :
4 Mo ram ...... 1500 F 8 Mo ram ..... 2800 F 12 Mo ram ..... 5300 F

DISQUES DURS EXTERNES POUR AMIGA 3000 :
Quantum externe + alim, 52 Mo .. 2690 F 105 Mo .. 3690 F 210 Mo .. 6090 F

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 2000 EN SUPER PROMOTION

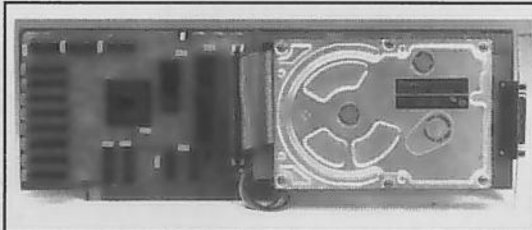
Amiga 2000 récents, Wb 1.3, garantis 6 mois, clavier, manuel et souris neufs
A2000, unité centrale .... 2990 F
A2000 + DD SCSI 20 Mo, ext 0 à 4 Mo .... 4790 F
A2000 + DD SCSI 52 Mo, ext 0 à 4 Mo .... 5690 F
A2000 + DD SCSI 105 Mo, ext 0 à 4 Mo .... 6590 F

EXTENSION MEMOIRE A2000

compacte, 2 Mo extensible à 8 par palier de 2 Mo :
2 Mo .... 1150 F 6 Mo .... 2350 F
4 Mo .... 1750 F 8 Mo .... 2950 F

DISQUES DURS SCSI ARCHOS AVEC EXTENS. MEMOIRE 0-4 MO

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500
QUANTUM 52 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3090 F
QUANTUM 105 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3990 F
CONTROLEUR SEUL .... 1290 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000
SEAGATE 20 Mo, 20 ms, 0 Ko .... 1990 F
QUANTUM 52 Mo, 17ms, 0 Ko .... 2790 F
QUANTUM 105 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3690 F
QUANTUM 210 Mo, 11-17 ms, 0 Ko .... 6090 F
CONTROLEUR SEUL .... 990 F



Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Test Amiga News).

CADEAU : 10 MO DE FREEWARE !
Nos disques durs sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, démos, musique,jeux,slide-shows,...)

MEMOIRES POUR ADD
KIT 2 Mo .... 800 F
KIT 4 Mo .... 1500 F

DISQUES DURS SEULS
QUANTUM SCSI 52 Mo .... 1990 F
QUANTUM SCSI 105 Mo .... 2890 F

GIGAMEM : MEMOIRE VIRTUELLE

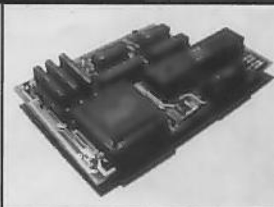
Transforme votre disque dur en extension mémoire virtuelle : finis les problèmes dûs au manque de mémoire (nécessite carte 68030 ou 20 avec MMU 68851)....... 790 F

DISQUES AMOVIBLES SYQUEST

Syquest interne pour A2000, 20 ms, cartouche comprise 44 Mo ..... 3190 F 88 Mo .... 4390 F
Syquest externe pour A500/A3000, 20ms, cartouche comprise 44 Mo .... 4490 F 88 Mo .... 5690 F

CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24 + AVANIM

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24: un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. De nombreux logiciels de la PAO au 3D compatibles AVideo.



AVIDEO 12 .... 2490 F AVIDEO 24 .... 4490 F AVIDEO PRO : AVIDEO 24 + TVPAINT .... 6290 F

MEMOIRE A500

Extension mémoire externe pour Amiga 500 et 500+ transformable en contrôleur SCSI : vous équipez votre Amiga au fur et à mesure de vos besoins :
AMEM500, 2 Mo .... 1490 F
AMEM500, 4 Mo .... 2290 F

EXTENSIONS MEMOIRE

N O U V E A U T E :
AMEM600 : pour Amiga 600, Memory Card externe PCMCIA (étend la mémoire vive à 2 Mo et 4 Mo) :
AMEM600 + 2 Mo .... 1190 F
AMEM600 + 4 Mo .... 1790 F
AD510 : pour A500+, 1 Mo Chip Ram+ horloge ..... 450 F.
Extension 512 Ko pour A500 .... 240 F
AD540 : extension interne pour A500 (0/4 Mo Fast Ram):
peuplée 1 Mo .... 790 F peuplée 2 Mo .... 1190 F
MEGACHIP : pour A500/2000, vous permet d'obtenir 2 Mo Chip Ram: livrée avec SuperFatAgnus .... 1990 F

LECTEURS 3"1/2

interne (A500) ..... 490 F interne (A2000) ..... 650 F
externe .... 550 F +blitz, anticlic, antivirus..... 690 F

SUPER PROMO A600

Le dernier-né de Commodore :
1 Mo ram, lecteur 3,5 p, lect. carte-mémoire, Wb 2.0 :
A600 + péritel .... 2790 F
A600 + DD 20 Mo .... 4590 F
A600 + memory card 2 Mo .... 3790 F
A600 + memory card 4 Mo .... 4390 F
Disque dur 40 Mo pour A600 .... 2390 F

COMPOSANTS

Rom Kickstart 1.3 .... 179 F
Rom Kickstart 2.0 .... 185 F
SuperFatAgnus .... 540 F
Super Denise 8373 .... 250 F

PERIPHERIQUES

ATONCE Classic AT286 à 8 Mhz .... 1040 F
ATONCE Plus, 16 Mhz + 512 ko ram .... 2290 F
Accélérateur ADSPEED, 14,3 Mhz. .... 1590 F
Multikickstart élzctronique .... 290 F
Alimentation A500 .... 425 F
Alimentation A2000 .... 1190 F
Autres périphériques Commodore .... nc
Exceptionnel : carte-mère A500 .... 1400 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti 1 an. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port 60 F. Contre- remboursement et carte bleue, supplément de 40 F. Frais d'expédition des ordinateurs (nous consulter)

Patrick Conconi: Entre le pire et le meilleur

Sans présenter ce programmme, car déjà trois articles successifs lui ont été dédiés, je tenais à vous donner mon avis à son sujet. Il fait partie des rares logiciels français à être édités, et mérite qu'on lui accorde un peu d'attention.

Ce programme est divisé en deux modules, un modeleur et un module de rendu. Ce dernier n'a pas changé, et ne mérite pas de commentaire particulier, si ce n'est que la vitesse de calcul en mode "Pixel" est lente, très lente. Soit, il s'agit d'images avec mapping en mode Ham ou 16Mio de couleurs. Ceci est dû au fait que le mapping ne peut s'effectuer que sur des objets dont le rendu est en mode Spline, ce mode-ci donnant des effets de lissage spectaculaires. Il eut été judicieux que le mapping puisse s'effectuer sur des surfaces non lissées, offrant par là un plus large éventail de possibilités et un temps de calcul plus court. Et toujours une petite boggue dans le rendu de certains objets en mode spline (snif!).

En vrac

Les critiques
Les bons points

■ Le modeleur a gardé une interface sobre. Avec l'avènement du WB 2.0, il est possible d'avoir des écrans overscan. Il serait bien de pouvoir les utiliser.
J'ai plusieurs choses à dire aussi sur le module 2D--- 3D. Celui-ci permet de dessiner une forme en 2D, puis soit d'en faire une torre ou un volume, soit de l'extruder. Ce module, et c'est désolant de devoir l'écrire ici est boggué. Pour recréer la réalité, il est bien nécessaire de prendre des mesures et de les reporter dans le logiciel pour rendre réaliste votre objet ou votre scène. Et c'est dans cette partie si importante que le logiciel pêche le plus. La fonction "coordonnées" affiche des informations abérantes pour peu que l'on fasse jouer le zoom. Le zoom parlons-en.. En création de profil, dès que vous aurez zoomé, vous perdrez la main sur votre dessin interdisant par là les dessins en finesse. Dans ce module, la souris n'est pas gérée corectement. Si vous cliquez des points plus vite que l'affichage des vecteurs successifs, votre point sera pris en compte, mais l'affichage du vecteur lui, sautera ce point, rejoignant le premier et le troisième



V O L U M M
DROIT DE REPONSE

Que dire de l'article de P.CONCONI?

Et bien nous, on le trouve vache, parfaitement, vache, on maintient, on peut même ajouter confinant à la médisance!

Voici pourquoi

On peut écrire que notre vitesse de calcul [redacted]

chez d'autres.

■ Il existerait toujours "*une petite boggue*" dans le rendu Pixel ? Pourquoi pas, fort bien, mais dans ce cas lequel? Des noms! On veut tout savoir! Soyons constructifs!

■ Vraiment, le mode 2D->3D ne plait pas à P.CONCONI? Ceci dit, il est sûrement perfectible, et le sera; mais dire que le mode Zoom interdit les dessins en finesse ! Que l'on n'est pas capable de gérer la souris correctement? Gardons le sens des pro- [redacted]

sonne n'est parfait, et encore moins un logiciel; VOLUMM-4D ne fait pas exception.

■ Depuis sa 1ère sortie (mai 1989), beaucoup d'eau a coulé sous les ponts, et VOLUMM-4D aujourd'hui n'a plus grand chose à voir avec la première version d'alors, carrément imparfaite nous en convenons. Cette évolution, nous la devons aux utilisateurs qui nous ont fait part de leurs impressions, expériences et [redacted]

sans passer par le deuxième. Vous serez donc obligé d'extrapoler pour savoir si votre contour est bien celui que vous voulez ou alors demandez un réaffichage. Après discussion avec M. Aube programmeur du logiciel, il maintient que ceci n'est pas un bogue, pas plus que l'affichage incorrect des coordonnées après un zoom lors de la création d'un profil. J'estime que si un logiciel offre une possibilité et que celle-ci ne fonctionne pas, c'est un bogue. Magouiller pour arriver à la même possibilité n'est pas digne d'un bon programme. Ou alors le programme en interdit la fonction ce qui a le mérite de montre clairement les limites du logiciel.

■ Par contre, il y a aussi du bien à en dire. J'ai beaucoup aimé la possibilité de faire suivre une trajectoire à un contour. Bien que le pilotage soit assez ardu, il offre des possibilités uniques en son genre.

■ Le modeleur lui-même est de bonne facture et offre de très larges possibilités de modélisation. Je n'aime pas le mode sélection d'un objet. En effet, un objet sélectionné est entouré d'un carré de couleurs différentes muni de poignées sur lesquelles il faudra agir avec le curseur de la souris pour modifier la taille ou l'orientation de celui-ci. Cette présentation a l'avantage d'offrir à la souris toutes les options de modification de l'objet, et ceci sans icône qui déduise la surface d'affichage. Elle a aussi le désavantage d'encombrer l'écran. Dans une scène complexe, le suraffichage gêne, même s'il est d'une couleur différente.

■ J'ai aimé la gestion des déplacements et des rotations par des cubes, accélérant par là le réaffichage et le travail en général. L'option de substituer tous les objets non sélectionnés par des cubes est aussi judicieuse et facilite grandement le travail. L'améliorer en proposant un choix pour chaque objet serait judicieux. Même remarque pour l'option qui permet de cacher un objet non sélectionné. On peut imaginer que dans les attributs d'un objet il soit proposé soit de l'afficher normalement, ou par un cube soit de le cacher. J'ai aussi aimé la différenciation des modules de modélisation et de rendu, car grâce à cette séparation il est possible de calculer une image pour se faire une idée de la scène, et simultanément de continuer à travailler sur le modeleur. Remarquez que je conseille vivement la carte accélératrice pour ce genre d'amusement !

■ Une très bonne chose est arrivé avec cette version, et cette bonne chose est l'édition d'un nouveau mode d'emploi. Le vieux manuel était aussi peu didactique, que le nouveau est clair et simple à lire. Celui-ci répond à toutes les questions sur le logiciel et offre une approche didactique très bien pensée.

■ Certains d'entre vous diront que ma critique est sévère... Et pour cause, le prix. Même si l'on vous promet une année de mise à jour gratuite, ce n'est pas un logiciel bas-de-gamme. Je préfèrerais payer les mises à jour et ne trouver aucun bogue dans la version qui m'a été vendue.

Patrick Conconi

CONCLUSION

Voilà, je retire une impression mitigée de ce logiciel qui alterne le pire et le meilleur. Des idées, mais une finition dans la programmation qui lui fait voler le titre de "Pro". Messieurs les programmeurs, aidez ceux qui voudraient vous soutenir, donnez leur les moyens de répondre à vos détracteurs, que diable!



Images en mode "pixel". Livres et Rose.

2.3 - La fonction 2D -> 3D

une Hot Line directe avec les concepteurs, et des releases (tous les semestres environ) qui ne coûtent que 150 frs.! Qui propose ça aujourd'hui? Ceci permet d'avoir toujours le meilleur outil, compatible avec tout ce qui sort côté COMMODORE ou ailleurs.

■ Un jour, qui sait? Rêvons un peu... Nous aurons droit à un vrai Benchmark des 5 ou 6 logiciels de synthèse d'image sur AMIGA, avec des chiffres, des colonnes ... pour que l'utilisateur puisse enfin faire un choix, au delà des jugements spectaculaires et des impressions hâtives ...

■ Profitons de ces lignes aimablement offertes par A-NEWS en tant que droit de réponse pour dévoiler quelques caractéristiques de la version 3.4 (sortie courant Octobre 92):

■ Du RAY-TRACING sur le tracé SPLINE, ce qui n'existe sur aucun logiciel de synthèse d'image à l'heure actuelle, et permet à la fois un lissage 3D parfait, avec des objets transparents, miroirs etc..., et cela sans grever la mémoire RAM, puisque maintenant le RENDEREUR travaille en SCAN-LINE, c'est à dire ligne à ligne.

■ Voilà, sans rancune, Patrick, mais ton article méritait quelques commentaires. Et maintenant, longue vie à la synthèse d'image !

Les auteurs de VOLUMM-4D

Bertrand Aubé

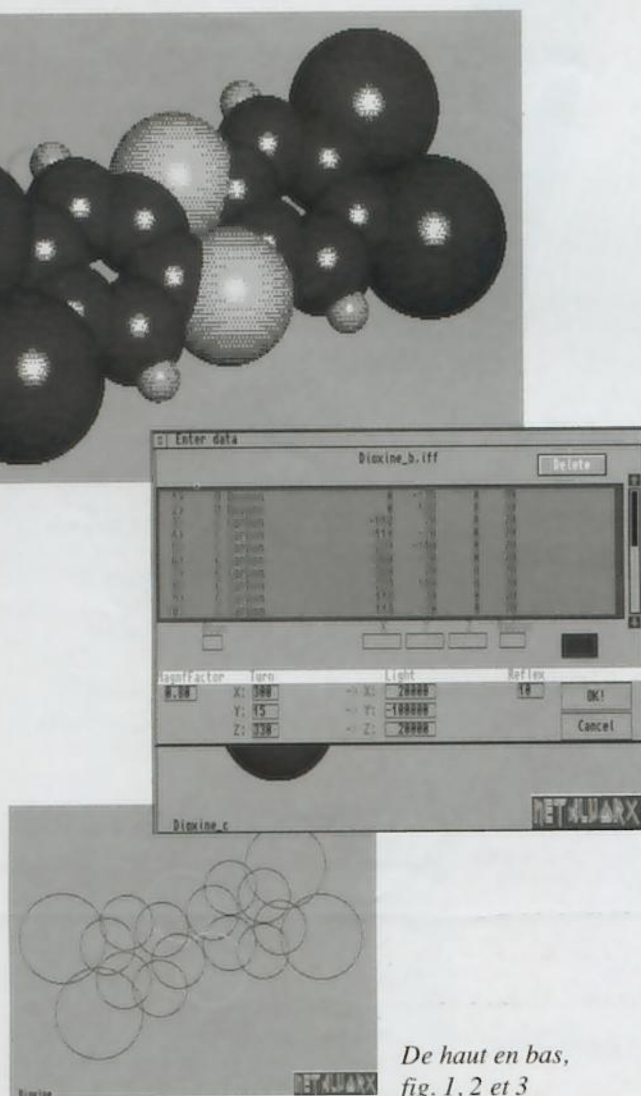
Bernard Letourmy

CHIMIE SUR AMIGA

par Régis Rampnoux

HCl + NaOH : NaCl + H2O

Une des plus grandes difficultés dans la recherche semble être la présentation des résultats. Un chercheur me confiait récemment qu'il considérait que 90% des résultats des travaux étaient perdus en raison de la difficulté de se les représenter. L'ordinateur est heureusement venu à leur aide et a permis de combler, partiellement, cette lacune. Les laboratoires de recherche en informatique ont beaucoup travaillé sur ce problème, et en particulier sur la représentation des atomes et des molécules. L'arrangement des différents atomes d'une molécule dépend de nombreux paramètres comme l'énergie des différents atomes, le type de liaison etc... Les logiciels actuels permettent de jouer, en 3D, avec de nombreuses molécules mais nécessitent des stations de travail très puissantes. Des bases de données très complètes sont accessibles aux chercheurs, ainsi qu'une puissance de calcul importante permettant d'observer et de faire bouger les molécules.



De haut en bas, fig. 1, 2 et 3

Inventez des molécules

Sur votre ordinateur préféré vous pouvez aussi vous lancer dans la chimie et même créer vos propres molécules sans risque! Vous explorerez la structure en 3D des molécules organiques et de l'ADN. Il ne sera pas toujours possible de faire bouger les molécules ou de traiter les plus grosses d'entre elles faute de puissance (processeur et mémoire).

Plusieurs types de représentations existent, en particulier sous les formes suivantes:

- noms des atomes reliés par des traits, assez sobre et destinée de préférence aux chimistes. *(fig.1)*
- atomes représentés par des boules de couleurs différentes. Cette méthode est souvent utilisée dans les écoles, permettant une vision 3D.*(fig.2)*
- atomes représentés par des cercles de couleurs. *(fig.3)*

Chemestetics

Quand la chimie se veut artistique

Ce logiciel est disponible en shareware et permet d'obtenir de belles images grâce à la description de molécules. Il permet l'affichage des atomes soit sous forme de cercles (outlines) soit sous forme de boules (calottes). Cette dernière demande un peu plus de temps mais il est possible de faire afficher une estimation du temps nécessaire: celui ci est mis à jour après l'affichage de chaque atome. La molécule de dioxine nécessite environ 5 minutes avec un 68030 à 28 MHz pour 16 atomes. L'affichage sous forme de cercles est instantané. Les images peuvent être sauvegardées sous le format IFF. De nombreux exemples sont inclus et il est très facile de créer de nouvelles molécules ..... ou de modifier les molécules existantes pour jouer à l'alchimiste. Il est possible de sauvegarder les données correspondantes. Celles ci concernent la position de chaque atome ainsi que son nom. L'écran de saisie de ces paramètres est très facile d'emploi. Les différents paramètres peuvent être obtenus soit par une analyse aux rayons X soit par la lecture d'ouvrages de chimie organique. Personnellement, j'ai choisi la seconde solution. La palette 16 couleurs peut être modifiée facilement, soit pour une image, soit grâce au menu 'Préférences. Dans ce cas vous retrouverez cette palette lors d'une nouvelle utilisation du programme. La plupart des commandes sont accessibles au clavier en plus du choix par menu.

Pour les programmeurs, le source en langage C est fourni.

Il est possible de convertir les fichiers de données pour DKB Ray tracer (Ray Tracer domaine public). Malheureusement l'outil de conversion est fourni uniquement sous forme de source C dans la version 2.11 du logiciel. L'auteur prévoit de l'incorporer dans une prochaine version.

MoG

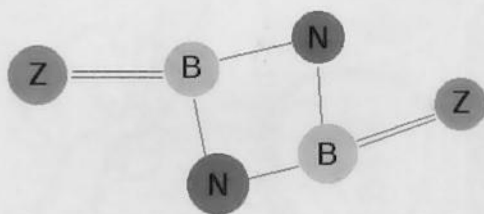
Molecular Graphics

C'est un programme commercial disponible Outre Manche.

Les liaisons entre les atomes sont affichées, ainsi que le nom des atomes. Cette représentation est donc plus sobre et plus technique. Les couleurs peuvent être affectées aux atomes ou aux acides aminés. Il est possible de lire des fichiers de données aux formats PDB et CSSR, de récupérer des parties de molécules d'une bibliothèque. Il permet aussi de déplacer et de tourner des groupes d'atomes. Le programme CPK qui peut être lancé depuis MoG donne l'accès au ray-tracing. Il est possible également d'utiliser un traceur pour obtenir des sorties sur papier. Le logiciel AMPlot diffusé par la même petite société permet de créer une sortie PostScript. Il peut intéresser tout utilisateur Amiga désirant tracer des graphiques pour une imprimante PostScript pour des logiciels permettant d'importer des fichiers PostScript.

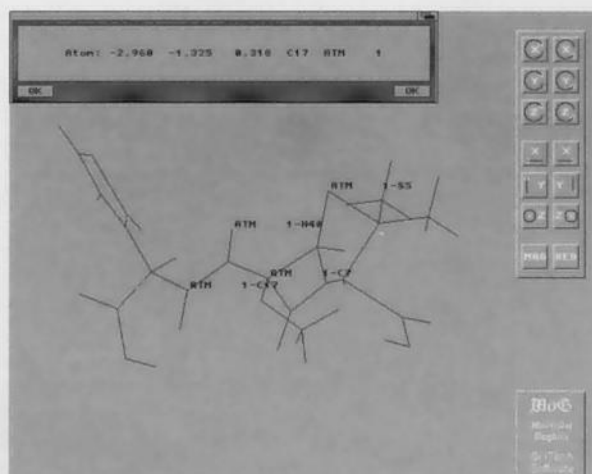
Pour les programmeurs une librairie est disponible, permettant d'utiliser MoG pour l'affichage graphique.

Ce logiciel devrait plutôt intéresser les passionnés et les enseignants.*(cf: fig4)*



Molécule imaginaire pouvant être animée avec Chemes Anim.

(fig5)



(fig4)

Des réactions animées

Un logiciel 'Chemes anim' vous permettra d'enregistrer sur votre magnétoscope des réactions chimiques (sans danger pour celui ci). *(cf: fig5)*

Il est accessible uniquement sous Shell et donc moins facile d'utilisation. La représentation est sous forme de disques de couleur avec le nom de l'atome et de simples traits pour les relier. Bien sûr il est possible de faire tourner les molécules. Il est possible de détacher des atomes, de dessiner des réactions chimiques en ajoutant une molécule. Les animations réalisées pourront être très didactiques. Pour arriver à ce résultat un travail assez important est à prévoir. La maîtrise du logiciel est assez longue à obtenir du fait de l'absence d'une interface utilisateur graphique et la nécessité d'écrire l'animation avec un éditeur de texte.

Crystals ou voir en stéréoscopie

Ce programme vous permettra de visualiser 14 structures cristallines en relief ! Vous devrez vous procurer une paire de lunettes colorées ou les fabriquer vous même: un filtre bleu ou vert pour l'oeil droit et un rouge pour l'oeil gauche.

Les cristaux paraissent traverser l'écran ! Il est possible de faire tourner les cristaux dans toutes les directions soit avec une manette de jeux soit à l'aide des touches de direction du clavier. Ce programme incorpore un mode d'emploi sonore et visuel. Le son peut être désactivé.

Ce programme reste un peu limité mais il est intéressant pour voir les possibilités d'affichage en relief.

La table périodique des éléments

Elle sera affichée sur votre écran grâce à un shareware: Eléments.

La dernière version nécessite Amiga OS 2.0. Deux modes de fonctionnement: information et test. Le bouton de la souris permet en fonction du mode, deux actions différentes:

- en mode test vous serez invités à répondre à quelques questions sur l'élément choisi: nom, poids, structure etc...
- en mode info une description complète de l'atome vous est proposée. Si vous sélectionnez un second élément en gardant la touche "shift" appuyée vous connaîtrez le type de liaison entre les deux.

Les menus déroulants vous permettront d'accéder à des affichages d'informations diverses sur les particules sub-atomiques et les isotopes radio-actifs. Un aide mémoire très utile...

H2O + NaCl = HCL + NaOH ?

Grâce à votre Amiga vous pourrez donc inverser les processus chimiques mais cela ne restera que fiction... ou pourra peut être vous conduire dans des recherches nouvelles.. chimiques ou artistiques.



Chemestetics
Distributeur: Joerg Fenin
Zum Jaegerfeld 19
2100 Hamburg 90
Allemagne
Prix: Shareware 15$

M o G
Distributeur: SciTech Software
23 Stag Leys Ashtead
Surrey KT21 2TD
Royaume Uni
Prix: Commercial £100 (env. 1000F)
version coprocesseur : £150 (env.1500F)

Elements III
Distributeur: Paul Miller
P.O. Box 635
Blacksburg VA 24063-0635, USA
Prix: Shareware $15

Crystals
Distributeur: David M. McKinstry
M.S. 68
Physics Department
Eastern Washington University
Cheney, WA 99004 U.S.A
Prix: Shareware $15
Lunettes plastique $5

Chemes Anim
Distributeur Klaas van Gend
Hoekerstraat 9b
5987 AN EGCHEL, Holland
Prix: Freeware (gratuit)

Cando



Dans le numéro de juin nous avons vu comment programmer une base de données, ou du moins comment concevoir un application de base, point de départ de vos futures bases de données.

Dans l'état l'exemple donné ne permettait pas de faire autre chose que de créer un fichier d'adresses, d'effectuer des saisies et d'en supprimer, de se déplacer dans le fichier. Pour le rendre plus performant (et surtout plus utile) nous allons rajouter les possibilités suivantes: recherche d'un élément, impression des adresses, tri du fichier, ajout de requester...

Exemple du requester
d'alerte, sans action
en retour.

D'accord

Elément sur lequel a
lieu la recherche =>

CODE
FAX
NOM
NOTE
PRENOM
RUE
TEL
VILLE

Texte à chercher:
Dupont

D'accord
Annuler

Pour bref rappel disons qu'une base de données est une suite d'enregistrements (ou entrées). Chaque enregistrement regroupe le contenu de tous les objets (champs de saisie, documents...) dont le nom commence par un point (ex: un champ de saisie ".prénom").
Pour rajouter ces options il est nécessaire de voir en détail deux notions que j'ai rapidement abordées dans cette série d'articles: l'utilisation des SubDeck et le recours aux variables "aliasées". Ce sera donc l'objet de cet article.

Les resqueters

Dans un programme il y a toujours une raison de faire intervenir l'utilisateur pour ce prononcer sur un choix, au moins lorsqu'il désire quitter le programme. Vous êtes habitué à ces fenêtres qui s'ouvrent et demandent si oui ou non vous confirmez un choix... d'entrer un texte... de sélectionner une information etc...

Ces types de requesters sont-ils facilement programmables avec CanDo? Oui si on a déjà compris comment se construit une application CanDo car un requester doit être pensé comme une nouvelle application.

Comme une application (un deck) est composée d'une carte et qu'une carte n'a qu'une fenêtre il faut, pour ouvrir une fenêtre supplémentaire, créer une deux ième application. Bien entendu cette deuxième application doit être liée à l'application principale. C'est en terme CanDo un SubDeck, l'application principale elle est un ParentDeck.

LoadSubDeck "Nom du SubDeck","Nom de référence interne" permet de charger un SubDeck.

Ensuite pour s'en servir, il suffit d'utiliser une des deux instructions suivantes: **OpenRequester** et **OpenWindow,** la seule différence étant qu'**OpenRequester** bloque l'application principale tant qu'on n'a pas quitté le requester ainsi ouvert. La syntaxe est:

OpenRequester "Nom de référence interne", "Carte", Arg1, ..., Arg10

Dans le Deck d'exemple on ouvre deux SubDecks dans le script "AfterAttachment" de nom interne "Chercher" et "Req".

Dialogue ParentDeck<-> SubDeck

ParentDeck et SubDeck ne partagent ni documents, ni variables... Par contre on peut passer des arguments (de 1 à 10 comme toujours) lors de l'appel, ou utiliser **SendMessageToParentDeck** ou **SendMessageToSubDeck** (avec des arguments). Dans ce cas les scripts **MessageFromSubDeck** ou **MessageFromParentDeck** seront exécutés...

Un peu complexe?

Regardons l'exemple de la demande de confirmation de quitter dans "MaBaseDeck".

Lorsqu'est choisi le menu "Quitter" le script "Occured" appelle le requester "Req" à la carte "OuiNon", il indique la routine à exécuter si on clique "Oui" et le texte à afficher.

Dans le SubDeck (notre requester) la variable "RoutineRetour" (dans le script "AfterAttachment") mémorise la routine à exécuter lors du retour au ParentDeck (ici routine "Quitter"). Si on clique "Oui" le script du bouton fait exécuter la routine "QuitterAvecArg" qui par l'instruction **SendToParentDeck RoutineRetour** fait exécuter le script **MessageFromSubDeck** de "MaBaseDeck"... Celui-ci exécute alors la routine "Quitter" passée comme Arg1... Ouf!

C'est la même procédure pour la confirmation d'imprimer.

Généralités

De cette relative complexité de départ il faut retenir un objet de satisfaction... il suffit d'avoir quelques requesters de base et de les réutiliser au besoin. Les exemples "Alerte" et "OuiNon" peuvent resservir sans modifications.

Dans les applications le script "MessageFromSubDeck" sera toujours identique. Le même type de script peut servir comme script "MessageFromParentDeck" dans un subdeck. Dans ce cas, ce script est à solliciter plus spécialement lorsque l'on veut faire exécuter une action (ou plusieurs) à un subdeck sans pour autant cesser d'utiliser l'application principale.

Analyse d'un SubDeck spécifique

Revenons à notre base de données pour voir comment a été conçu le SudDeck "Chercher". Dans cet exemple nous savons qu'un enregistrement de la base est composé d'une suite d'éléments (nom, prénom etc...), mais dans une autre base les éléments seront forcément différents... Or l'utilisateur doit indiquer sur quel élément d'un enregistrement il veut effectuer une recherche. S'il recherche l'adresse de "Durand" il doit saisir "Durand" et indiquer qu'il s'agit d'un nom... Ce qui suppose d'avoir recours à un requester (cf: figure).

Pour ne pas avoir à repenser ce type de requester en fonction de chaque nouvelle base j'ai voulu vous en proposer un qui s'adapte automatiquement à chaque nouvelle base...

Pour connaître le nom de chaque élément d'un enregistrement il suffit d'utiliser l'instruction:

InsertRecordNames Variable

qui insère dans un document le nom de chaque élément de l'enregistrement "Variable". Un document de type "list" convient à cette tâche, et affiche les différents noms.

Il faut aussi un champ de saisie pour saisir le texte à rechercher. Bon, jusque là c'est assez facile... Cela ce complique un peu lorsque il s'agit d'échanger des données entre l'application et le requester...

Que doit savoir le requester?

- Le nom de la routine à exécuter en retour

- Le précédent texte recherché

- Le précédent élément sur lequel a eu lieu la recherche

- Quel enregistrement est traité

Soit quatre arguments à passer qui deviendront dans le script "AfterAttachment" Arg1, Arg2, Arg3 et Arg4 suite à l'hermétique ligne du script du bouton "Chercher":

OpenRequester "Chercher",
"Carte.1",
"Rechercher Entrée",
Alias("MotRechercher"),
Alias("RechercherSur"), Var

que je décode...

Ouvre le requester "Chercher", à la "Carte.1", la routine de retour sera "Rechercher Entrée", le texte par défaut sera celui de la variable "MotRechercher", l'élément de recherche sera par défaut "RechercherSur", et Var indique l'enregistrement à traiter...

Mais pourquoi des:
Alias(MotRechercher"),
Alias("RechercherSur")?

Bonne question... Il s'agit d'une méthode pour obliger le SubDeck à pointer sur une variable du ParentDeck, et donc d'établir un pseudo-partage de variables...

Reportez-vous aux listings et suivons le chemin de la variable "MotRechercher" (son contenu est sans importance).

Point de départ: le script du bouton

■ "Chercher", *Alias("MotRechercher")*

■ fait que Arg2 du script "AfterAttachment" du Subdeck *pointe* sur "MotRechercher" du ParentDeck...

■ Ensuite dans ce script un *Let TexteDuChamp = Alias("Arg2")*

■ fait *pointer* la variable TexteDuChamp sur "MotRechercher".

■ Ensuite dans la routine "QuitterAvecArg"

■ le contenu du champ de saisie

■ est placé dans TexteDuChamp

■ par ***Let TexteDuChamp = TextFrom("champ")***.

Comme cette variable est une copie de "MotRechercher" (par suite des Alias) toute modification affecte aussi "MotRechercher"... Sans intervention on a MotRechercher = TexteDuChamp bien qu'étant situées dans un deck et un subdeck!

De cette façon la variable "MotRechercher" est remise à jour automatiquement dès que l'utilisateur change le texte à chercher. Le même principe est appliqué avec la variable "RechercherSur".

Guy Beteille

*Pour vos questions sur CanDo, par minitel 36 14 code Chez*Evolution ou par courrier:*
Association Evolution
La Martelle Bt.F
121, rue du pont de Lavérune
34070 MONTPELLIER

Effacer cette entrée?
Confirmez...
Oui Non

Deck "MaBaseDeck"

Ce deck vu le mois dernier ne contient que la description des objets et des routines rajoutés. Pour mémoire les routines non listées sont: *"Afficher Entrée", "Ajouter entrée", "Entrée Précédente", "Entrée Suivante", "Ouvrir Base", "Sauver MaBase".*

Les routines *"Effacer entrée", "Rechercher Entrée" et "Trier MaBase"* ont été reprises afin de permettre une meilleure compréhension ou parce qu'elles ont été légèrement adaptées.

De même les scripts listés ne sont que les nouveaux ou ceux qui ont été modifiés.

Carte "Carte.1"

Pour la fenêtre modifiez le script "OnCloseButton" afin d'avoir une demande de confirmation lorsque vous voulez quitter il devient:

OpenRequester "Req","OuiNon","Quitter","Etes-vous sur","de vouloir QUITTER","ce programme?"

Dans le même esprit changer le Script OnRelease du bouton "Effacer" par:

OpenRequester "Req","OuiNon","Effacer Entrée", "Effacer cette entrée?","Confirmez..."

```
Script AfterAttachment
 Nop ; ouvrir les subdecks.
 LoadSubDeck "RequesterChercher","Chercher"
 LoadSubDeck "LesRequesters","Req"
 Nop ; afficher sur l'écran
 PrintText RightJustify("Nom",15),100,20
 PrintText RightJustify("Prénom",15),100,35
 PrintText RightJustify("Adresse",15),100,50
 PrintText RightJustify("Code / Ville",15),100,65
 PrintText RightJustify("Notes",15),100,80
 PrintText RightJustify("Tél",5),423,20
 PrintText RightJustify("Fax",5),423,35
 Let FichierBase = "MaBase.CDVR" ; Un fichier par défaut
 Do "Ouvrir Base" ; appel de la routine d'ouverture de fichier

Script MessageFromSubDeck
 Nop ; exécute routine ARG1 (avec éventuels arg2...3...4)
 Do Arg1,Arg2,Arg3,Arg4,Arg5,Arg6,Arg7,Arg8,Arg9,Arg10
 IfError ; interception d'une possible erreur
 EndIf
```

Composition de la carte

Objets:

■ Ajoutez au menu **Fichier** l'option **"Imprimer"** qui aura deux sous-menus:

* Le sous-menu "CetteAdresse" aura le script "Occurred":

```
 MakeDocument "Impression" ; un document provisoire
 WorkWithDocument "Impression"
 Do "ImprimerUnEnregistrement"
 SaveDocument "Impression","Prt:" ; envoi à l'imprimante
 Flush "Impression" ; effacer le document provisoire
 IfError
 EndIf
```

* Le sous-menu "ImprimerToutes" aura le script "Occurred":

```
 MakeDocument "Impression" ; créer un document provisoire
```

WorkWithDocument "Impression"
Let Index = FirstArrayIndex(MaBase)
While SearchFound ; tant qu'on trouve un enregistrement
Do "ImprimerUnEnregistrement" ; on l'imprime
Let Index = NextArrayIndex(MaBase,Index) ; index suivant
EndLoop
SaveDocument "Impression","Prt:" ; envoi à l'imprimante
Flush "Impression" ; effacer le document provisoire
IfError
EndIf

■ Un menu (ex: Edition) avec l'option "Tri", avec pour script "Occurred":

Nop ; tri sur les noms...
Do "Trier MaBase",".Nom" ; tri sur les noms

■ Un bouton " Chercher " ayant pour script "OnRelease":

Let Var = MaBase[FirstArrayIndex(MaBase)]
OpenRequester "Chercher","Carte.1","Rechercher Entrée",Alias("MotRechercher"), Alias("RechercherSur"), Var

■ Un bouton " Cher.suiv " ayant pour script "OnRelease":

Do "Rechercher Entrée", MotRechercher, RechercherSur

Routines:

■ Routine "Effacer Entrée"

DeleteArrayEntry MaBase,Index ; effacer l'entrée actuelle
If VarType(MaBase[Index]) = "Nothing" ; si le nouvel index correspond à une variable (entrée) vide
Let Index = LastArrayIndex(MaBase) ; on se positionne sur le dernier existant
EndIf
Do "Afficher Entrée"

■ Routine "ImprimerUnEnregistrement"

Type MaBase[Index].nom||" "
Type MaBase[Index].prenom,NEWLINE
Type MaBase[Index].adresse,NEWLINE
Type MaBase[Index].code||" "
Type MaBase[Index].ville,NEWLINE
Type "Tél: "||MaBase[Index].tel,NEWLINE
Type "Fax: "||MaBase[Index].fax,NEWLINE
Type "Note: "||MaBase[Index].note,NEWLINE

■ Routine "Quitter"

Quit

■ Routine "Rechercher Entrée"

Dans cette routine, ARG1 = "Valeur à chercher", ARG2 = " 'Key' de recherche (élément d'une entrée) ". Exemple - Do "Rechercher Entrée","DURAND",".Nom"

Let MaBase[Index] = GetDBOBjects
If Arg1 = ""
ExitScript
EndIf
SetSearchArrayFlags NOCASE SUBSTRING ; recherche sans "CASE" et de type "sous-chaine"
Let ExIndex = Index ; sauver Index pour le cas où Arg1 ne soit pas trouver
Let Index = SearchArray (MaBase,Arg1," . "||Arg2,Index+1); recherche à partir de l'index suivant
If Not SearchFound ; si rien n'a été trouvé
Let Index = SearchArray(MaBase,Arg1,"."||Arg2) ; recherche depuis le début
If Not SearchFound ; si rien n'a été trouvé
Let Index = ExIndex ; retour à l'index original
EndIf
EndIf
Do "Afficher Entrée"

■ Routine "Trier MaBase"

Ici, ARG1 = " 'key' pour le tri". Exemple - Do "Trier MaBase",".Nom"

Let MaBase[Index] = GetDBOBjects
SortArray MaBase,NOCASE STRING ,ARG1 ; tri
Let Index = FirstArrayIndex(MaBase) ; Aller sur premier index
Do "Afficher Entrée"

Deck "LesRequesters"

Les fenêtres (une par carte bien sur) doivent être à priori sans gadgets, et surtout avoir l'option "Try to open on current screen" pour qu'elles s'ouvrent sur le même écran que celui de l'application. A vous d'adapter la taille, la position des objets et des textes. La nouvelle instruction **ResizeWindow** (changer la taille de la fenêtre) de la version 1.6 peut ici trouver une utilité afin de faire coincider la dimension de la fenêtre avec celle de l'écran sur lequel elle s'ouvre.

Carte "Alerte"
Script AfterAttachment
Nop ; Usage: Carte, RoutineRetour, Ligne1, ..., ligne4
DrawBorder 2,2,WindowWidth-4,WindowHeight-4,EMBOSSED ,3,1 ; bordure fenêtre
Let RoutineRetour = Arg1 ; rarement utilisé dans ce type de requester
PrintText CenterString("D'accord",10),130,65
PrintText centerString(Arg2,35),20,10
PrintText CenterString(Arg3,35),20,20
PrintText CenterString(Arg4,35),20,30
PrintText CenterString(Arg5,35),20,40

Composition de la carte

■ Un bouton "OkBtn" de type "Area" avec comme script "OnRelease":
Do "QuitterSimple"

■ Un objet "Key" (touche clavier) qui réagira à l'appui d'une touche quelconque (donc mettre "ANY" comme touche à attendre) comme si on avait cliqué le bouton "OK". Le script "OnDown" est identique au bouton:
Do "QuitterSimple"

Carte "OuiNon"
Script AfterAttachment
DrawBorde2,2,WindowWidth-4,WindowHeight-4,EMBOSSED ,3,1
Let RoutineRetour = Arg1 ; ici c'est indispensable
Let Texte = "Oui" ; texte du bouton gauche (Oui/Yes/Okay)
Let Texte2 = "Non" ; texte du bouton droit (Non/Annuler/Cancel)
PrintText CenterString(Texte,10),17,55
PrintText CenterString(Texte2,10),226,55
Nop ; affichage du message (de Arg2 à Arg5), quatre lignes centrées.
PrintText centerString(Arg2,35),20,10
PrintText CenterString(Arg3,35),20,20
PrintText CenterString(Arg4,35),20,30
PrintText CenterString(Arg5,35),20,40

Composition de la carte

Objets:

■ D'un bouton "OuiBtn" de type "Area" avec un script "OnRelease": Do "QuitterAvecArg"

■ D'un autre "NonBtn" de type "Area" avec un script "OnRelease": Do "QuitterSimple"

■ Un objet "Key" (touche clavier) qui réagira à l'appui de la touche "O" avec un script "OnDown": Do "QuitterAvecArg"

■ Un autre objet "Key" qui réagira à la touche "N" avec script "OnDown" Do "QuitterSimple"

Routines:

Ces deux routines peuvent servir à plusieurs types de requesters, ici il n'y a pas de raison de renvoyer des arguments en ce qui concerne la carte

"Alerte".

■ Routine "QuitterAvecArg"

SendToParentDeck RoutineRetour, Arg1, Arg2, Arg3, Arg4, Arg5, Arg6
Quit

■ Routine "QuitterSimple"

Quit ; pas de message au ParentDeck
Deck "RequesterChercher"
Carte "Carte.1"

Script AfterAttachment
DrawBorder 2,2,WindowWidth-4,WindowHeight-4,EMBOSSED ,3,1 ; bordure fenêtre
SetPen 1
DrawLine 7,25,176,25
DrawLine 7,71,176,71
Let RoutineRetour = Arg1
Nop ; par cet alias la variable passé par le ParentDeck sera reactualisée automatiquement. Donc inclure une sortie ayant: Let TexteDuChamp = TextFrom("champ")
Let TexteDuChamp = Alias("Arg2")
Let Elément = Alias("Arg3")
Let Texte = "D'accord" ; texte du bouton OK
Let Texte2 = "Annuler" ; texte du bouton ... Annuler
PrintText CenterString(Texte,10),16,102
PrintText CenterString(Texte2,10),226,102
PrintText "Elément sur lequel a",11,6
PrintText "lieu la recherche =>",11,14
PrintText "Texte à chercher:",11,75
SetText "champ",TexteDuChamp
MakeDocument "Doc" ; créer un document (il existe comme objet)
InsertRecordNames Arg4 ; insérer les noms qui composent l'enregistrement
SortDocument ASCENDING ; tri de ces noms
MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT
SearchFor Arg3,NOCASE ; chercher le nom (le dernier utilisé) sur lequel aura lieu la recherche
If not SearchFound ; s'il n'existe pas, curseur sur la première ligne
MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT
EndIf
SetObjectState "champ",ON ; activation du champ de saisie

Composition de la carte

Objets:

■ Un bouton "NonBtn" de script "OnRelease": Do "QuitterSimple"

■ Un bouton "OuiBtn". Script "OnRelease": Do "QuitterAvecArg", Text From("Champ")

■ D'un document de type "Liste" ayant pour nom de document "Doc"

■ Un champ de saisie de nom "Champ", qui recevra le texte à chercher

Routines:

■ Routine "QuitterAvecArg"

Let Elément = TheLine ; la ligne sélectionnée dans la liste
Let TexteDuChamp = TextFrom("champ") ; contenu du champ de saisie
SendToParentDeck RoutineRetour, TexteDuChamp, Elément
Quit

■ Routine "QuitterSimple"

Quit ; pas de message au ParentDeck

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !

FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS AVEC UNE ANNONCE DANS LA RUBRIQUE *SPECIALISTE* d'*AmigaNews*.

PRIX: 270F HT PAR MOIS POUR UN MINIMUM DE SIX PARUTIONS, PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F). VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT. DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 10 DU MOIS.

Rubrique dirigée par Jérôme Pagès

Un jour de février 1992...

Maquettiste professionnel (architecture, chemin de fer), j'ai décidé pour une première informatisation de m'équiper d'un Amiga 2000 en janvier 1991, pour faire de la CAO DAO et de la petite bureautique.

Ce choix a été dicté par deux raisons : la très bonne réputation de cette machine dans le domaine de l'image (réputation étendue abusivement à la CAO) et surtout la présence de M. Villard représentant de façon compétente l'Amiga à Montélimar.

Après une certaine période d'adaptation, normal sur toute machine, j'ai compris en voulant travailler avec celle-ci, que l'Amiga n'était pas tout à fait une machine comme les autres: système en anglais, peu de logiciels pour mes applications propres et support technique de Commodore???

Un an après, si je surnage grâce aux incontournables Superbase, Excellence et AegisDraw, se pose la question du changement de mon 2000 qui ne suit plus en vitesse de calcul et qualité d'écran.

Les circonstances m'incitent donc à vous présenter mes interrogations : Amiga 3000, MAc ou éventuellemnt PC?

Ces interrogations représentent le petit bout de la lorgnette du professionnel travaillant tous les jours sur une machine spécifique.

Il est bien évident qu'au fil de son utilisation, j'ai acquis un lien affectif avec mon Amiga et, que je cherche grâce à votre réponse à lui rester fidèle. Je vous remercie donc de considérer mes questions comme celles d'un "fan" mais qui en tant que "pro" a des obligations "raisonnables" qu'il est difficile de concilier avec le plaisir.

- en dehors de la vidéo et de l'image de synthèse l'Amiga présente-t-il des avantages techniques précis pouvant justifier son choix? (entre autres CAO, PAO, bureautique).

- est-ce que Commodore se représente bien le handicap réel du Workbench et des logiciels en anglais pour des utilisateurs travaillant tous les jours avec, dans un cadre professionnel: cas d'une secrétaire et d'un dessinateur (un confrère attiré par cette machine a été rebuté par ce problème). Merci tout de même à CIS pour cet effort **légal** mais méritoire...

- Dans mon domaine, le manque de logiciels pro est réel. En bureautique de gestion, une seule véritable comptabilité (Comptatelier) mais tellement discrète que je ne sais si elle existe vraiment (désolé, Budget et Familicompte sont des produits à usages familiaux). En matière de CAO, AegisDraw a vielli et n'est plus distribué, XCad est en anglais, notice incluse (cf. le dessinateur ci-dessus) et quand aux seuls autres que je connais, Ultradesign et Dynacadd, l'information (doc ou démo) ne se bouscule pas.

D'une manière générale, ces produits très spécifiques devraient justifier un test sérieux dans votre revue ou une démo (merci à Monsieur Durand de Janal, Valence pour celle de XCad). Ceci pousserait d'autres professionnels à franchir le pas "Amiga".

Le MAC ou PC pouvant à priori tout faire, pourquoi, juste pour ces applications ci-dessus faire la dépense supplémentaire d'une passerelle qui ne semble pas facile à manier. Par exemple, pour le MAC, absence d'écran couleur et lecteur de disquettes particulier.

Enfin et surtout, les échanges de données entre l'Amiga et les autres systèmes ne semblent pas être facile (cf. la secrétaire ci-dessus).

Curieusement, seul Atari, marque aussi marginale que celle qui nous intéresse, a développé un environnement de logiciels entièrement en français (rassurez-vous cela ne suffirait pas pour changer de machine).

OUFF!!! je terminerai enfin sur la question véritable qui motive ce courrier. A quand un test comparatif détaillé (vitesse de calculs, qualités graphiques, prix de revient dans toute configuration, choix et qualité des écrans couleur, possibilité d'extension) entre Amiga, PC, MAC, Atari?.

L'interrogation majeure subsiste, un professionnel qui n'est pas dans la vidéo et l'image de synthèse peut-il investir dans l'Amiga en espérant un développement du marché dans les autres domaines qui lui font défaut... L'Amiga est-elle une machine en laquelle on peut espérer???

6 mois plus tard...

Ayant vendu récemment mon 2000, se pose donc le problème de son remplacement, pour, en principe, un 3000, ce qui serait une solution logique.

Pourtant, plusieurs faits ont retardé jusqu'à présent cet achat important et renvoie aux interrogations de mon courrier de février 1992 (*voir ci-dessus*).

En effet j'ai lu dans votre courrier que l'équipe et le budget consacré au développement sur Amiga étaient réduits et mes craintes sur la pérennité du système qui nous est cher sont exprimées aussi dans l'éditorial et le courrier d'AmigaWorld du mois d'août...

Me sentant moins seul dans mes inquiètudes, je me permets de solliciter vos conseils concernant le bien fondé d'un Amiga lorsqu'on n'est pas graphiste ou vidéaste.

D'autant plus que depuis votre essai comparatif des divers systèmes , le 3000 est resté cher devant le PC qui le talonne en qualité graphiques, sonores!

Le report sur PC de plus en plus de jeux importants est préoccupant pour l'avenir de la machine, ce qui est paradoxal comme inquiétude pour un professionnel.

J'ajoute mon incompréhension devant l'attitude de Commodore qui préfère mettre en avant ces PC qui n'ont pourtant rien d'extraordinaire face à la déferlante des autres marques, au lieu de pousser l'Amiga qui est original et sans concurrence dans ces domaines de prédilection.

Bref, mon Amiga me manque et je voudrais trouver les raisons de motiver ma fidélité à la marque à travers vos encouragements.

Guy Jourdan (26)



Jérôme: *Six mois après, la question se pose toujours, que dois-je acheter finalement? Le bel Amiga a t-il son avenir derrière lui, en un mot, est-il mort? Votre passion pour cette machine semble être encore la plus forte puisque vous n'avez pas cédé aux publicités tapageuses sur les PCs qui bénéficient de la plus belle dégringolade de prix jamais pratiquée. Après avoir mené une petite enquête, il semble effectivement que les softs de CAO fuient l'Amiga comme un pestiféré.*

Ayant contacté plusieurs revendeurs de logiciels, aucun n'a pu me citer le nom d'un bon outil de Conception Assisté par Ordinateur disponible en France et que l'on trouve pourtant si facilement sur un PC ou sur un MAC pour une somme variant de 1500 à 30000 FF. Alors? au trou l'Amiga? Après quelques recherches plus approfondies, la société ***S2P****, nous a confié qu'elle allait se "battre" pour distribuer* ***Dynacadd*** *en France. Ce logiciel performant est déjà utilisé par des professionnels aux Etats Unis notamment et a été testé récemment par une revue allemande (Wen Sie Deutsch Sprechen!* ***Amiga Spécial*** *juillet-août 92).*

Pour ce qui est de la bureautique de gestion, l'Amiga se rapproche un peu du trou, les véritables applications sont plutôt développées sur d'autres machines. Mais qui, quelle société, quel chef de projet donnerait l'ordre à ces programmeurs de développer un logiciel de gestion professionnel pour Amiga sans prendre la porte, éjecté par des technico-commerciaux ahuris alors que la plupart des utilisateurs de ce genre de logiciels ont déjà des PC ou des MAC. Le vice du monde informatique n'a pas été encore poussé jusque là. En matière de gestion, la plupart des logiciels fonctionnent sur PC en mode DOS, largement supporté par des émulateurs de moins en moins cher. Il peut paraître rageant de devoir utiliser de tels moyens alors que le système Amiga est écrasant de supériorité et supporterait sans mal de telles applications. Il est vrai que l'adaptation de tels outils sur Amiga serait d'une simplicité ridicule, mais cette idée ne semble pas agiter les neurones des concepteurs plus motivés par le doux bruissement d'une liasse de billets de banque. Ce n'est pas une raison pour ne plus croire en l'Amiga.

En effet, en matière de PAO, l'Amiga équipé notamment de ProPage s'impose en tant que système puissant, aisément comparable à XPress sur Mac ou PageMaker sur PC. Les nouveaux traitements de textes pour Amiga sont de plus en plus performants et comblent le retard qui existe avec les nombreux outils disponibles ailleurs et avec dictionnaires et documentations en français. Une secrétaire s'en satisferait volontiers.

Notre machine préférée a mis du temps à s'implanter et malheureusement beaucoup de ses logiciels ou interfaces étrangers passent la frontière avec peine (pourtant...). Malgré cela, ne perdez pas espoir, voici annoncée la sortie du 4000 monstrueusement équipé en matière graphique (tremblez PCs, MACs et Ataris!) et pourvu d'un système d'exploitation désintégrant tout net les Windows Méga New Technology++, les SOS 2 New Concept et autres Hyper Multifinders v7 Gigabest. La puissance brute et non égalée de ce micro devrait nettement inciter le développement ou l'adaptation d'outils (CAO, DAO) professionnel pour Amiga. Il faut noter qu'il s'agit d'une machine ***purement*** *professionnelle (pas d'ambivalence possible comme pour le 2000) et qu'il n'est pas possible d'ignorer au niveau des sociétés de développement à cause de ces performances. Si l'Amiga n'avait pas eu ce "plus" (qui semble un peu viellot maintenant) au niveau graphique et sonore il y a six ou sept ans, elle n'aurait jamais existé aussi longtemps. Ce petit "plus" se transforme maintenant en gros "ultra" pour le 4000 et Commodore n'a, cette fois, plus le droit à l'erreur car la concurrence est trop rude. Il faut à tout prix que la nouvelle machine s'impose partout (en facilitant l'accès aux contrats développeurs, en fournissant le maximum de docs, en trouvant des moyens efficaces d'incitation à l'adaptation de logiciels conçus sur d'autres machines). Selon moi, pour assurer le futur du 4000, il faut absolument qu'il soit considérer comme une station graphique de haut niveau équivalente au SPARC ou SUN ou même mieux, que l'on rencontre dans les facs ou chez les concepteurs professionnels. Il faut donc que le système le plus courant,* ***UNIX****, soit disponible sur cette machine.* (Ed: Voir notre reportage sur l'Expo Atacom).

Le nouveau système d'exploitation encore plus ouvert (compatibilité PC directe et langue française supportée) devrait convaincre les réfractaires (à juste titre) que vous citez. Le 3000 ne semblant donc plus être la solution du jour, lancez-vous passionnément dans l'acquisition du 4000 (avec une prudente réserve tout de même sachant que je ne pourrais être tenu pour responsable des conséquences familiales d'un tel investissement). Des outils CAO et DAO nécessitant une bonne résolution graphique et une grande rapidité de calcul devraient suivre rapidement.

(**Ed:** dernière minute: Commodore annonce que le système 3.0 de l'Amiga 4000 est configurable en tous les langues, y compris le français. Il était temps! De plus, cette option sera possible sur tous les machines équipées actuellement du Système 2.0 - 500+, 600, 2000 et bien sûr le 3000)

Cher ami,

Je vous écris pour apporter, je l'espère, une réponse à Christian Batt (Anews n°49).

J'ai comme lui, un Amiga 500 v1.3 avec 1Mo. J'ai eu une panne dont les symptômes étaient identiques à ceux qu'il décrit. J'ai mis longtemps à trouver la défaillance et ce fût presque par hasard. L'extension mémoire touchait en un point non isolé, la tôle de blindage de l'Amiga. Il a donc suffi d'un peu de ruban isolant pour remédier définitivement à cette panne.

Par ailleurs, je suis victime du fameux SHV. Xavier Leclercq a édité des logiciels pour localiser ce virus. Mais sont-ils capables de réparer aussi, c'est à dire de remettre les octets du Validator à la bonne valeur et de recalculer le CheckSum?

Michel Delean (28)

Monsieur,

Suite à la lettre de Christian Batt, je vous écris car je peux peut-être éclaircir cette mystérieuse panne de clavier, ayant connu les mêmes problèmes. L'origine est sûrement la broche d'alimentation de l'Amiga 500. A force de branchements et débranchements, celle-ci a tendance à se dessouder, et le mauvais contact résultant provoque certains effets indésirables tel que plantage du clavier et sans doute aussi vibration du pointeur. Cela se confirme si son technicien affirme que toutes les "chips" fonctionnent. Je lui conseille donc de trouver quelqu'un susceptible de démonter son Amiga 500 et de vérifier attentivement les soudures de la broche d'alimentation.

Marc Kerbiquet (29)

Les chaos du caps Locks

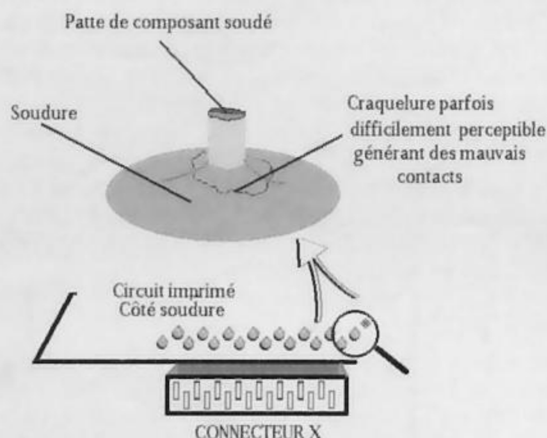
Beaucoup d'utilisateurs d'Amiga 500 ont connu à leur détriment des clignotements intempestifs de la led du caps locks accompagnés d'un blocage complet du clavier. Ce phénomène est dû au microprocesseur du clavier qui a détecté une panne. La première fois que j'ai rencontré ce problème, c'était dans la salle des Amigas de mon école (deux Amigas 500 rev5a), peu de temps après avoir fait l'acquisition d'un joystick auto-fire, un QuickShootII je crois. Quand on le mettait en mode "tir automatique", le joystick plantait régulièrement le clavier. Si vous avez récemment acheté un tel joystick, déconnectez ce mode au moment du boot de la machine, cela devrait régler le problème. En cas de persistence du phénomène, vous pouvez aussi essayer de repositionner l'ensemble des circuits de la carte mère de votre machine.

Extrait de **Hardware Hack,** disquette de domaine public **CAM n° 625** de **Gregory Miller**

Jérôme: *Cette dernière explication au problème de Christian Batt provient d'une disquette du domaine public (voir ADP n°1 liste des CAM page 28). Le texte publié ici est la traduction d'un court extrait d'un fichier diffusé sur le réseau USENET. C'est une véritable mine d'or pour les utilisateurs de l'Amiga et en particulier les 500. Il décrit comment reconnaitre la version de son 500, comment résoudre certains petits problèmes sur cette machine (port série, lecteur de disquettes, ou moniteur), comment installer le 8372a dans un A500 rev5 ou rev6... Il faut bien sûr comprendre l'anglais.*

De nombreux problèmes sont d'origine mécanique et concernent souvent les connecteurs comme le cite Marc Kerbiquet. Que ce soit au niveau de la broche d'alimentation, des connecteurs de la prise péritel pour l'écran, des supports de CI, ou de certains composants plus volumineux, personne n'est à l'abri d'une soudure défaillante. Cela a été le cas pour mon moniteur (le 1081 des premiers 1000). Suite à un fonctionnement anormal de celui-ci, j'ai été amené à l'ouvrir pour y trouver cinq ou six soudures craquelées (broche péritel et un gros condensateur sur la carte). Monsieur Batt n'a plus qu'à suivre les différents conseils proposés. Il faut bien comprendre que plusieurs pannes peuvent avoir le

même effet de clignotement de la led. Il faut donc tout vérifier. Quant à la question concernant le SHV, le programme SHVK de Xavier Leclercq détecte non seulement les virus mais il les détruit proprement en réparant les informations que vous citez.



Messieurs,

Je viens de terminer votre article sur les tableurs (ANews n°49) et je constate que ce test sur des logiciels "professionnels" n'a pas été réalisé dans des conditions très professionnelles. Possesseur d'un B2000 avec disque dur, il m'est impossible d'installer Maxiplan4 v4.09 (la vôtre) sur mon HD. Pourquoi? Parce que Maxiplan4 a été programmé par des "charlots" qui ne savent pas que l'Amiga gère très facilement les périphériques logiques (Assign)=. Ce plaisantin de programme me vire froidement à chaque tentative de lancement, se bornant à afficher le message: "I need explode.library v4+" qui, comme chacun sait (sauf lui!) se trouve dans le périphérique "libs:". J'ai été obligé de me faire une disquette de boot avec Maxiplan4 puis de rendre la main au disque dur (sys:). Je m'étonne qu'un bug aussi important, connu de **The Disk Compagny**, soit passé à travers les tests de vos "experts". (A propos, le SAV de la société d'édition n'a pu me fournir une solution, il m'a juste proposé une version déboguée dès que possible. Wait and see!). De plus, vous auriez pu pousser plus loin ces logiciels. Il n'y a pas besoin d'un tableur pour réaliser une gestion de budget familial. Par contre, une résolution d'équation par la méthode des itérations vous aurez permis de tester la rapidité de calcul et aussi de voir que les macros de Maxiplan4 plantent toujours aussi souvent sans raison apparente. Une bonne recherche multi-critères sur plusieurs pages de bases de données vous aurez permis de tester la souplesse d'emploi, et de mettre en valeur le fait que Maxiplan n'a pas besoin d'avoir une page en mémoire centrale pour quérir ses informations. Enfin si j'en juge par les applications que vous leur faites faire, ils savent tous les trois faire des additions!

Allez, une petite critique n'a jamais tué personne et puis je ne vous en veux pas, je vous achète depuis le n°1. Vous avez raison de prendre EXCEL comme référence mais nous en sommes encore loin. Si IntuiCalc v2.0 se rapproche d'EXCEL et si Exellence! v3 gère les compugraphics, c'est promis, j'emmène mon Amiga au boulot. Bravo pour ce que vous faites pour l'Amiga et continuez à faire des tests de logiciels de bureautique. Il n'y a que comme cela que l'Amiga sera considéré comme autre chose qu'une console de jeu.

Christophe Foulon (59)

Dominique Bonin: Si effectivement je n'ai pas mentionné de bug au sujet de l'installation de MaxiPlan 4 sur un disque dur, c'est que le test a été réalisé sur un Amiga 500 disposant de 3 Mo de RAM et du système 1.3. Ne disposant pas de disque dur pour le test, je n'ai fait aucun commentaire sur une quelconque installation sur ce périphérique. Je vous remercie donc de nous faire part de ce bug plutôt gênant.

En lisant attentivement l'article, vous vous rendrez compte que ces logiciels n'ont pas réalisé que des additions. Il est vrai que je n'ai pas mis au programme une résolution d'équation. Mais, en général, les tableurs traitent plus souvent des sommes et des pourcentages que des équations, à la demande des cadres commerciaux qui en sont les principaux utilisateurs. Rien ne vous empêche de le faire et de nous communiquer les résultats.

Pour tester un logiciel dans les meilleures conditions "professionnelles", il faudrait vérifier sa compatibilité avec tous les systèmes (1.2 à 2.05), avec toutes les cartes accélératrices (68010 à 68030), avec toutes les imprimantes, essayer toutes les fonctions une à une, etc... Vous vous doutez de l'ampleur du travail, et du temps consacré. Du coup, les tests des produits ne seraient plus d'actualité et nos lecteurs pourraient nous le reprocher à juste titre.

Des bugs peuvent nous échapper. Cela arrive même à nos confrères "experts" (SVM, INFO PC, L'ORDINATEUR INDIVIDUEL...). De plus, malgré tous nos efforts d'objectivité, nos conclusions n'échappent pas à une certaine subjectivité. Il faut dire que nous ne sommes nullement des "experts", mais seulement des passionnés connaissant assez bien nos sujets et dont le but est d'informer les lecteurs et de communiquer notre passion. C'est pourquoi nous encourageons vivement les lecteurs à nous transmettre leurs critiques sur les logiciels qu'ils utilisent (une critique n'est pas forcément négative).

Un mot sur le caractère "professionnel" de certains logiciels. Ce n'est pas parce qu'Intuicalc possède quelques fonctions proches d'Excel qu'il est aussi complet. Ce n'est pas non plus parce qu'excellence! v3 gère les Compugraphics qu'il sera parfait! Une bonne caractéristique ne rend pas un logiciel parfait, tout comme une mauvaise n'en fait pas non plus un produit à mettre au rebut.

Tendres julias...
Cher AmigaNews,

Voilà! Bien que n'étant pas abonné, je suis votre journal depuis bien longtemps. Or, en ouvrant le numéro de juillet-août, que j'ai encore sous les yeux, horreur, je me suis aperçu que la rubrique GFA Basic avait disparu et à la place que trouvait-on? Quatre pages proposées par Serge Hammouche à propos des fractales!

Cet interview a t-il vraiment sa place dans notre ANews national? En effet le problème des fractales n'a pas du tout été posé en termes informatiques mais en termes mathématiques! Je serais curieux de savoir combien de lecteurs l'ont lu jusqu'au bout et combien l'ont compris!

Non, soyons sérieux, ANews est un journal sur Amiga, on ne l'achète pas pour prendre un cours plus ou moins obscur sur les itérations d'une fonction complexe!

Quant à la disparition du GFA, je l'ai trouvée regrettable car, en tant qu'étudiant en informatique, je trouve que c'est un excellent langage d'apprentissage. Il permet particulièrement bien l'étude des fonctions de bibliothèques, des structures du système d'exploitation sans pour autant devoir se mettre à l'assembleur ou au C. J'ai personnellement commençé à programmer en GFA avant de passer à l'assembleur (merci A68k) puis au C (merci DICE). Vu le nombre de notions et de coups de main que le GFA m'a apporté, il y a quelques années, j'imagine combien il peut manquer à certaines personnes qui débutent dans l'univers de la programmation.

En somme, je pense que le GFA est un excellent langage qui a entièrement sa place dans le journal.

Voilà, j'espère connaître votre avis sur la question.

Francis Pessaux (94)

***Jérôme:** En aucun cas l'article que vous citez ne remplace le dossier sur le GFA Basic. Il s'agit d'un complément de l'interview*

du mois d'avril sur Mandelbrot. De plus, en tant qu'étudiant, vous êtes le mieux placé pour savoir que l'informatique inclut inévitablement des notions de mathématiques plus ou moins complexes. Que ce soit la théorie des graphes et les probabilités (généralement étudiées en licence informatique), le traitement du signal, ou bien que le terme paraisse plus informatique comme la synthèse d'image, les maths innondent cette science. Alors pourquoi une réaction si vive? Peut-être est-ce une allergie viscérale aux maths ou une indigestion estudiantine dûe à une over-dose savamment entretenue par des professeurs blasés (indigestion toute compréhensible puisque partagée!)?

La présence de ce genre d'articles est parfaitement justifiée. Bien sûr, de tels documents ne peuvent pas passionner tout le monde du fait de leur aspect très technique, mais de temps en temps, quelques lignes ne peuvent pas faire de mal.

La critique que j'aurais plutôt faite concerne l'approche didactique inexistante de ces explications. Dès le numéro d'avril, j'aurais bien aimé mieux connaître les fameuses julias. Mais la remarque expéditive de l'auteur "De manière à suivre la logique de l'auteur, pas d'explication de ce qu'est une fractale de Julia..." enlève tout espoir à cette prometteuse rencontre. Les voilà de nouveau dans le numéro de juillet-août et toujours pas moyen d'entamer une petite discussion avec ces chères Julias. Nous n'avons définitivement pas le droit de savoir le secret de leurs jolies courbes. Voilà un reproche que je fais à cet interview. Même s'il fallait souffrir d'un minimum de formules mathématiques bien tassées et de quelques schémas plus explicites que beaucoup de commentaires, l'ensemble aurait été plus digeste.

Parlons un peu du GFA Basic. Ne pouvant pas consacrer deux ou trois pages du journal pour chaque langage en vogue sur Amiga (faute de place), il a fallu faire un choix. Le GFA Basic disposait d'une place royale dans AmigaNews depuis Avril 1991 par l'intermédiaire de Pierre Philippe Launay. Mais GFA n'est pas disponible en français, et n'est pas soutenu par un éditeur en France. Pierre Philippe lui-même favorise actuellement un virement du journal vers AMOS malgré son avis, exprimé dans AmigaNews n°47, juin 1992, page 70, que Amos "ne peut pas permettre de faire de véritables logiciels de jeux ou autres". Dans AmigaNews n°49 page 48 il nous annonce la foudroyante efficacité d'AMOS, à croire que le passage de la version 1.32 à 1.34 tient du miracle.

Pourquoi donc ne pas changer un peu et consacrer ces mêmes pages à d'autres dialectes comme AMOS ou même C utilisés malheureusement par moins de personnes que le million et demi d'individus accrochés désespérement au super langage qui bride (cf ANews n°48, juillet-août 1992, page 72).

Ce changement n'exclut bien sûr pas l'idée de retrouver du GFA de temps en temps dans la rubrique programmation, ne mettant absolument pas en doute l'aide qu'a pu apporter un tel langage dans l'apprentissage et l'utilisation du système de l'Amiga.

Emulateur Atmos, un rêve... Cher amis d'Amiga News,

Il y a une éternité (10 ans), je concoctais de longs listings en Basic sur la merveille du moment l'Oric-Atmos, machine qui m'a procuré mes premières sensations fortes en informatique (*ouffff!*) et dont je conserve encore une certaine nostalgie. Ma question est double et s'adresse autant aux lecteurs qu'à vous mêmes. Puisque l'Amiga peut émuler des Mac, PC, ST, Sinclaire QL, ZX Spectrum, C64 et autres BBS, n'est-il pas possible de programmer un émulateur de mon antiquité sus-nommée, même si la ROM de l'Oric-Atmos doit être utilisée pour cela. Voilà donc un défi lancé! Mais ce n'est pas tout. Comment récupérer mes listings? Il faudrait un logiciel et une liaison (série?) adaptés. Cette récupération peut être considérée comme indépendante de l'émulateur. il suffirait ensuite de modifier le BASIC pour l'adapter à l'Amiga. Qui peut m'aider?

Jérôme: *Oui, l'Amiga peut le faire, mais **qui** va l'aider?*

Chers A-News, Y'en a marre!

Si je prends aujourd'hui ma plume, ce n'est que pour exprimer une haine féroce car notre marque vénérée se moque de nous!

J'ai été possesseur successivement d'un Amiga 1000, 500 et 2000 et depuis septembre 1991 d'un CDTV.

Le CDTV est une machine extra, le seul problème c'est qu'il n'y a strictement rien dessus.

Les lasers tant attendus n'arrivent jamais, le matériel commandé (trackball) depuis deux mois n'est toujours pas disponible malgré les demandes répétées de mon revendeur à Commodore. Aucune extension mémoire n'est disponible, les logiciels compatibles 500 "plus" ou non ne fonctionnent pas tous, le système du CDTV étant bâtard!

Aucune information de la part de Commodore ou de vous même ne nous permet d'en apprendre un peu plus sur cette machine!

Je commence à avoir la très nette impression de m'être fait **arnaquer**. Et pourtant j'adore l'Amiga et son système si souple par rapport à celui d'un PC même haut de gamme.

Alors que dois je faire? Je sais que je ne suis pas le seul à penser la même chose, alors que tous ceux qui aiment l'Amiga et le CDTV me soutiennent, par pitié!

Je vous signale soit dit en passant que j'ai téléphoné à CBM France qui m'a affirmé il y a plus de cinq mois l'arrivée sous quinzaine ou dans les deux mois à venir que toutes les extensions pour notre appareil seraient disponible ainsi que les compact disks. Alors que font-ils

Répondez-moi!

ProgMan

Jérôme: *Nous n'avons que de bien tristes nouvelles pour ce vilain petit canard de la famille Amiga. Nous attendons le clavier et différentes extensions nécessaire à un test convenable du CDTV depuis fort longtemps mais Commodore nous informe qu'il y a des problèmes d'approvisionnement en kit clavier.*

Le lecteur externe CD A570 pour Amiga 500 et 500 Plus sera prochainement, sinon immédiatement, disponible en France au prix de 2990F TTC. Enfin une version 2 du CDTV (supportant d'autres standards de CD et d'autres standards graphiques) est possible dans un avenir pas trop lointain.

Nous lançons un appel à tous les utilisateurs du CDTV en les priant de bien vouloir nous faire parvenir toutes les informations qu'ils ont à son sujet: fonctionnement, bugs éventuels, extension(s) disponible(s), trucs et astuces et compatibilité.

Cher A-News,

Je viens de commander chez un fournisseur figurant dans vos pubs un Change Kickstart électronique avec Roms 2.04. Seulement voilà, il n'y a pas de doc sur le système 2.0 et ses spécificités mais le plus important pour moi, c'est le descriptif des bibliothèques ASL et GADTOOL, étant donné que je programme en assembleur pour le domaine public. Y a t-il donc un livre où je pourrais trouver mon bonheur? Sinon est-il possible en écrivant à Commodore de me procurer le détail de ces librairies ainsi que le disk Workbench correspondant à ce livre?

Ch.Beaumont (69)

Jérôme: *Le secret de votre bonheur est contenu dans les volumes du Rom Kernel (**Amiga Rom Kernel Reference Manual** : libraries) édités par Addison Wesley et distribués par **CCM**, 37 rue des Mathurins 75008 PARIS 16-1-40-16-04-02 (cf ANews n°49 page 52).*

PETITES ANNONCES

VENDS

Vds PC XT Olivetti, (3 ans) EXELLENT ETAT, 640 Ko EXTENSIBLE (Simm), Microprocesseur v30 (4 fois le PC XT d'IBM), lecteur 3 1/2 720 Ko, DD 20 Mo, écran VGA MONO IMP. EPSON FX 850, le tout 1800FF, sans imprimante 1500FF. TEL 61.26.06.24 (TOULOUSE).

A3000/25 Mzh, 3Mo RAM, 1 lecteur 3"1/2, MD QUANTUM 52 Mo. NEC 4D Multisynch 4D 1024 X 768 lignes, 16C. Moniteur couleur 1084S PAL-Y-C 640 X 400 14' couleur. GST 2500 Pro., BroadCast Beta (composant Y-U-V). Ondulateur 400W. Souris infrarouge 250 dpi. Turbo Silver 3 + Terrain + versions 680 X 0. Materirl utilisé 6 mois. Crédit Baéil. Tel: 61.34.94.31 (h de B).

A2000 (VF) très peu servi. DD autoboot 43 méga, EXT. mémooire 2 méga, CAMERA+ ECRAN DE CONTROLE. Le tout 15.000Frcs.

A500+ janv 92 + jeux Avantage tennis et Epic 2800Frcs. Contacter Stéphan 70.59.84.18.

Vends pour Amiga: Real 3D version 1.3 turbo (pour processeur > 68000) : 3000F + 8Mo de RAM format ZIP 80ns pour A3000 (4Mbits): les 8 Mo: 6000Frc, ou par puce (512 Ko) 750 F la puce Tel: 61.63.45.88 et demander Marie-France.

A5001Mo, HD A590 1 Mo, moniteur couleur 1084, lecteur 3 1/2COMANA, lecteur 5 1/4 GOLEM,logiciels originaux DIGIVIEW, MASTERSOUND, AMOS, GFA BASIC, SONIX, ETC...+ de 600 disks Fish, caméra noir et blanc et moniteur national, collection ANEWS et autre 8000F Tel: 1/ 42.63.35.82 Le soir.

A500 + moniteur couleur Atari Sc1425 + lecteur externe + Ext. Mém 2Mo + souris optique + 150 Disks + magazines.Prix: 6500Frs.Tel: 30.74.17.43. Demandez Didier.

Vds pour A2000 Carte controoleur A2090SCSI + ST506 + DD MINISCRIBE 20 Mo TEL: 42.22.28.75. Prix 900Frcs.

Vds A3000/25 Mhz,DD 52Mo, Ram10 Mo, 2 lecteurs de disquettes internes, Moniteur multisync Nec 3D. Prix: 25000F. Contacter Daniel Poussard. Tel: 46.65.85.21

A2500 wb 2.0 7 Mo RAM (1Mo CHIP, 6 MoFAST) moniteur 1083S. DD autoboot 52Mo.2 ième lecteur interne. Souris optique. 10000F. Carte vidéoPAL en cadeau. Imprimante jet d'encre couleur SHARP JX20 + nombreux accéssoires. 5000Frcs. Caméra PAL + Digiview Gold + DPaint 4 + Digipaint + DSS + Interface midi 5000 Frcs. DD SCSI 425 Mo 10000 Frcs. Si achatensemble, j'offre: 1 carte PC-XT + 1FILECARD 32 Mo avec DOS 5.0 + 2 lecteurs PC (360Ko et 720Ko). Le tout connecté et en état de marche + doc + Sculpt 3D + Vidéoscape + Deluxe Vidéo + Superbase + etc...Cause affaire très urgente. Tel Philippe: 16.1.47.95.18.36 Soir 16.1.30.55.63.59

Vds BONITORADIOCOM, interface et logiciel avec mode d'emploi en français pour Amiga ou PC; permet l'émission et la reception des Fax (carte météo, photos de presse, radio amateurs etc...) le rtty et la cw (mprse) le tout 800Frs. + le port. Tel: 61.74.30.18.

Vds carte KCS Power PC Board v4.1 (nouveau) avec MS-DOS 4.01 + cadeau pour A500: 1000Frcs (port compris). Valeur neuf: 2400F.

Cause achat PC. Ludovic Chirol La Colletière 69300 Chatillon. TEL: 78.43.97.1

Cause double emplois vds A2000B (1.3/ 2.04), Flicker Fixer (A2320), Carte accélératrice (A26930) 68030/25 MMU COPRO 2 Mo/32bits, 4Mo RAM (A2058/4), Contôleur GVP + FastRoms, DD SCSI 80 Mo, 2 lecteurs internes (A1010), 1 lecteur externe (Q-Tec), moniteur SVGA Neuf; Le tout pour 15000 Frcs. TEL 93.89.40.12 (R) E-Mail: cn@opaline.unice.fr

Vds cuse double emploi un Genlock "MINIGEN" 1500Frcs. Propage V2.1F 1800Frcs; Page Setter (Ancienne version), 300Frcs, Budget Familliale, 250Frcs, DMCS. 500Frcs. Je tiens aussi à la disposition de ceux qui le désirent un petit catalogue de domaine public dont la doc est francisé, ainsi que différentes offres comme scanner des images, data de très bonne qualité, etc...Entre 10 et 15Frcs pièce. Catalogue papier contre une envelòppe timbré. Rembourssable au premier achat. Mon addresse Sauer Daniel 24 rue Kageneck 67000 Strasbourg. Tel: 88.32.36.79. Je réitère aussi mon offre de diffusion de logiciels. Si vous avez traduit quelque chose pour le plaisir ou par necessite, contactez moi je suis sur que nous pourrons nous arranger.

Vds modem 2400Bd & Fax en carte interne: 1200Frcs, lecteur de CD Vidéo Pioneer pilotable par RS232: 7000F a deb. Rom Kernel Manual 1.3 (3 tomes): 600F. Carte AVidéo 12: 2000Frcs, Studio 24 (original): 500F Tel:(1) 43.46.17.08

Vds DD SCSI 5"1/4 seagate 300Mo à 4000F ou échange contre Syquets 88 Mo + Cartouche. TEL: 42.29.87.70

Vds imprimante BJ 10e + driver Amiga + bac à feuilles + 2 cartouches encre + Pro page 2.1 anglais (upgrade 3.0) + Prodraw 2.0 fontes: 2500 francs à débattre. Logiciel Super Jam!: 500F. Laurent Herce 67.47.11.84.

Réaliser vous même un interface MIDI compatible avec touys les Amiga et programmes MIDI, facilement et à peu de frrais . Envoyer une enveloppe affranchie à vos nom et adresse pour drecevoir les plans et documents nécessaire à son montage. Philippe Godin 5 rue Berthtlot 60570 Andeville.

Vds carte PC AT 286 pour DD GVP A500, A500+, sous garantie, 2200Fr. Mr Hayart Ph Tel: 26.70.90.75

Vds cause A3000, A500 WB 1.3 avec 2 Mo de RAM + Disk EXT. + Docs + livres + Souris neuve. Le tout 2500Frs Tel: (1) 64.48.89.87 le soir ou répondeur.

Vds A2000B, 3 Mo RAM, Moniteur 1084S + 3 lecteurs 3"1/2 + carte XT (640Ko RAM) avec lecteur 5" 1/4 + DD 40 Mo + 2 joysticks + manuels + logiciels et utilitaires (DP) + imprimante STAR LC 10 couleur. Le toout 10000 Frsc. Tel: (16-1) 39.90.68.29

Vds logiciels riginaux Amigatex (VA)), Devpac II (VA), Amos 3D, Utopia, Sim City, Discopie. Le tut 29010F. Vds livre. Le livre des meilleurs logiciels du domaine public, le livre des language machine, mise en euvre du 68000, Amiga Prgrammer's Manbook (livre 2), P.A.O par la pratique. Le tout 600F. TEL: 73.84.86.11 le soir.

Vds A2000 + 1083S 4500Frcs. Logiciels titrage Vidéo. Scala V.F 1.1 800Frcs. Braodcast Titler 2800Frcs. DeluxePaint IV 400Frcs . TEL: 91.64.66.72 ap 20h

Vds A2000B rev 6.2 (01.91), écran Thomson, A2058 4Mo, A2091 HD SCSI 100MB Q (2Mo de RAM) + ROMs compatibles 20 A2286. Multistart avec ROM 1.3 + Kit 2.0 complet, 68010 + 20MB DP (tries), et nombreux logiciels le tout en parfait étatde fonctionnement 12000F (répondeur) TOULOUSE TEL: 61.13.79.69

Vds imprimante STAR LC 10 couleur état neuf avec ruban couleur + 1 ruban noir neuf + cable parallèle 1390F à DEB. Vds genlock SATV GST 40 AYC avec adaptateur pour écran multisync. 1990F. Vds DCTV (digitalisation + 16 millions de couleurs) 4290F. Vds carte A.VIDEO 24 avec logiciel TV PAINT v 1.8 5500F le tout encore sous garantie TEL: 77.72.05.37

Vds A2000B, rev. 6, Rom WB 2.04, ECS Denise = 4000F, HD GVP 52 Mo = 3200F, écran Multisync.1960 = 3200F, Carte accélératrice Progressive 68040 = 1700F. EXEL ETAT (16) 31.86.66.71

Vds DD SCSI 5" 1/4 SEAGATE 300Mo à 4000 Frcs ou échange contre Syquest 88 Mo + cartouche. Tel: (1) 42.29.87.70

Vds A2000B + 2ieme lecteur 3500F, EXT GVP 2 Mo 850F, carte VDE desentrelaceur 950F moniteur multisyncro 1960 3000F, imprimante STAR LC 24-200 couleur 2500F, Volumm 4D jr 200F, Music Master 180F, GFA-BASIC 3.0 250F, Power Monger, cadaver, F29 reliator, Flight of the intruder, Birds of Prey, Epic, Grand Prix F1 avec DOCS et BOITES de 100 à 150F. Le tout avec de nombreux utilitaires, démos et livres 10800F (valeur 21600F). Sous garantie. Imprimante laser neuve 5900F (valeur 9900F). Demandez Jean-Cristophe au 16 (1) 45.73.93.03

Vds échantillonneur Perfect Sound 3.01 + cable. Prix à débattre. Conctater - moi au: 51.07.84.30. Demander Thierry Cabanes. De préférence le Week End.

CHERCHE

Cherche personne A2000RG 2.04 équipé DD lecteur 3"1/2 HD Carte 68030 ou 322 Combo. Moniteur 1084S carte AT/PC, faire offre . Mr Vaysette André Tel: 63.41.74.04.

Musicien sur Amiga équipé en Logiciels et en synthés recherches équipe de développeurs pour participer à la réalisation de jeux ou de démos. Frank Nahon 2 esplanade S.Allendé 95100 Argenteuil 39.61.98.35

Cherche personne pouvant me procurer la copie de la notice technique du genlock VES-ONE broadcast et sur la région d'Albi contact avec personne faisant de la vidéo sur Amiga. Tel: 63.41.74.04 Fax: 63.41.53.96 .

Recherche utilisateurs de HighSpeed Pascal, P2C ou PCQ pour échanger idées et astuces. Ecrivez Cédric Pulrulczyk 30 rue de Louvier 27400 Acquigny.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France

13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix**, 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 394 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 1828 Rue Notre Dame, Trois Rivieres G9A4Y1
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

L'INDEX

Quatre ans de A-(miga)News - Numéro 1 à 49

Voici l'inventaire de tous les articles (assez importants) publiés dans AmigaNews depuis sa naissance en avril 1988, il y a de cela plus de quatre ans, à une époque où même Commodore France ne croyait pas trop en l'avenir de cette superbe machine que nous apprécions tous tous les jours (je tape ce texte pour que MON Amiga sache que je l'apprécie et qu'elle ne se mette pas en grève en plein article...).

Cet inventaire est classé en plusieurs catégories, elles-mêmes parfois séparées en sous-catégories (si vous connaissez Flow, vous connaissez ce principe). Quand vous avez trouvé le sujet de votre choix, il vous suffit de vous rendre dans le numéro d'A-News qui précède la virgule, à la page dont le nombre suit la virgule. Par exemple, la première version de cet index se trouve dans le numéro 35, à la page 33.

Si vous trouvez des erreurs ou de gros oublis, merci de me les signaler.

3D &Graphisme & Animation

Arexx

Assembleur

Associations

Basics & Amos

Bricolage

Quatre ans de A-(miga)News - Numéro 1 à 49

Quatre ans de A-(miga)News - Numéro 1 à 49

Imprimantes & impression

Interviews

Livres & Revues

Multimédia (voir aussi CDROM) &Handicap

Musique & Midi

Programmes de Jeu

Quatre ans de A-(miga)News - Numéro 1 à 49

Fish (solution)	13,37	
Flight simulator - European tour	5,31	
Forgotten worlds	15,35	
Galactic conqueror	9,35	
Galdregon's domain	13,37	
Garfield	8,30	
Genghis Khan	35,56	Fireball
Grand prix circuit	19,36	
Gravattack	32,30	
Greatcourts	20,36	
Greatcourts II	33,50	
Hero's quest (solution)	30,56	
Heroes of the lance	11,38	
Hotshot	9,36	
Hound of shadow	24,47	
Hybris	11,38	
Ikari warriors	6,35	
Impossamole	26,47	
Impossible mission II	7,36	
Impossible mission II (trucs)	9,38	
Impérium	28,39	
Indiana Jones	15,35	
Indiana Jones et la dern. croisade	20,38	Cédric Beust
Indianapolis 500	31,51	
Iron Lord	26,47	
Jeanne d'Arc	6,31	
Jet	2,28	
Jeux de rôle sur Amiga	3,38	
Jumping jack son	25,50	
Katakis	8,31	
Kick off	16,37	
Kult (solution)	18,34	
L'arche du capitaine Blood	8,31	
L'arche du capitaine Blood	9,30	
L'empire contre-attaque	6,33	
L'empire contre-attaque	8,38	
La quête de l'oiseau du temps	11,35	
Lancelot	8,33	
Le manoir de Mortevielle	5,35	
Le manoir de Mortevielle (solution)	6,39	
Leaderboard construction set	8,30	
Leatherneck	4,27	
Legend of the sword	8,35	
Lemmings	35,57	
Les passagers du vent	3,36	
Les voyageurs du temps (solution)	23,42	
Light corridor	32,46	
Lords of the rising sun	15,37	
Mach 3 (jeu)	4,28	
Madshow	11,36	
Major motion	8,34	
Manhattan dealers	4,28	
Maniac mansion	22,42	
Marble madness	4,25	
Menace	7,35	
Mewilo	4,29	
Millennium 2.2	17,35	Cédric Beust
Mind walker	6,30	Anny Funny
Moria	8,31	
Nightdawn	16,37	
Oblitérator	3,35	
Off shore warrior	9,35	
Oméga	31,50	
Opération Stealth	28,40	
Out run	10,35	
Pacmania	8,40	
Pandora	6,40	
Pandora	7,37	
PB football	6,35	
Pink panther	3,14	
Pioneer plague	9,40	Chorizo Kid
Pirates	26,45	
Populous	14,35	Cédric Beust
Populous promised lands	18,34	
Ports of call	8,36	Chorizo Kid
Power stix	4,26	
Powerdrome	18,33	El Yéti
Prisonner of war	8,31	
Projectyle	27,52	
Puzznic	33,50	
Rebel charge at Chikamauga	13,36	
Return of the jedi	11,34	
Rick Dangerous	20,37	
Rick Dangerous II	31,52	
Roadwars	2,30	
Robbery	8,30	
Rock'n'roll (trucs)	26,45	
Rocket ranger	7,33	
Rockford	5,33	
Scrabble	7,35	
Sex vixen	8,30	
Sex vixen (solution)	11,36	
Shadowgate	2,33	
Shadowgate (solution)	7,30	
Side winder	4,26	
Silkworm	16,39	
Sim city	20,36	
Skweek	12,39	
Skychase	7,35	
Sleeping gods lie	17,33	
Solitaire royale	8,29	Anny Funny
Space racer	4,28	
Speedball	11,35	
Spherical	17,34	
Spy	24,47	
Star goose	8,31	
Starflight	22,43	
Starglider II	6,34	
Starglider II (solution)	9,34	
Starray	7,37	
Stryx	23,43	
Stunt car racer	21,45	
Summer olympiad	7,35	
Super cars	25,51	
Super hang on	13,35	
Switchblade	21,46	
Sword of sodan	11,35	
Swords of twilight	20,38	
Targhan	11,35	
Targhan	14,34	
Terramex (solution)	4,30	
Test drive II	15,37	
The armageddon man	4,26	
The black cauldron (solution)	3,37	
The deep	15,36	
The killing gameshow	30,54	
The king of Chicago	1,26	
The new zealand story	17,32	
The three stooges	1,10	
Thundercats	6,40	
Tiger road	11,34	
Time	23,43	
Tintin sur la lune	9,37	
Titan	9,38	
Titan	14,36	
Tricky	31,50	
Trivial poursuite	11,34	
Turrican	27,53	
TV sports football	11,38	
Ultima IV (solution)	15,39	
Ultima V (truc)	32,31	
Vampire's empire	3,14	
Vectorball	8,35	
Virus	7,35	
Vixen	6,36	
Voyage au centre de la terre	2,31	
Voyager	15,36	
War head	28,39	
War in Middle-Earth	15,38	
Warlock's quest	8,33	
Waterloo	19,36	
Welltris	30,55	
Whirligig	7,35	
Who framed Roger Rabbit ?	10,39	
Windsurf Willy	16,36	
Wings	31,52	
Xenon	2,30	
Xenon II	19,35	
Zac Mac Kraken	13,33	
Zac Mac Kraken (solution)	13,33	
Zac Mac Kraken (solution)	14,36	
Zoom!	5,30	Anny Funny
Zynaps	8,31	

Programmes utilitaires

Bases de données

Professional Dataretrieve	17,14	Raoul Mengis
SOS Superbase 1	48,65	Hervé Chabert
SOS Superbase 2	49,68	Hervé Chabert
Superbase Pro	15,24	Raoul Mengis
Superbase Pro	17,24	Raoul Mengis
Superbase Pro 3.02	33,37	Raoul Mengis
Superbase Pro IV	46,46	Hervé Chabert

Compresseurs

Powerpacker 3.0a	31,57	
Powerpacker 4.0a	43,63	Xavier Leclercq
Turbo imploder	38,48	Cédric Beust

Compta & comptes bancaires

Comptagepi	4,16	
Compte chèque	30,22	
Familicompt	30,20	34,13
Profil	34,12	Cédric Beust

Divers

Alook	49,34	Cédric Beust
Amidock	38,44	Marcel Duruflé
Amidock	42,10	Marcel Duruflé
Artm_pal	33,23	Zorglub
AutoCad	27,34	
BrowserII	47,44	P. Ardichvili
Degrader	49,34	Cédric Beust
Demomaker	37,52	Xavier Leclercq
Directory Opus	49,20	Olivier Berger
Discoscopie	23,7	Roméo Rapido
Diskmaster	4,33	
Diskmaster 2.0	49,24	Lanabère/Porras
Economiseurs d'écran	36,54	Cédric Beust
Eliza	30,46	
Filemaster	34,30	
Funckey	16,20	
Gigamem	49,10	Eric Laffont
Keybird	16,22	
Lexiquaire	26,24	
Mach II	16,21	
Mach IV	48,60	P. Ardichvili
MandelTour	43,25	P. Ardichvili
MandelTour	45,20	P. Ardichvili
MandelTour	48,56	P. Ardichvili
MathVision	43,20	P. Ardichvili
Minix 1.5	31,48	
Notebook	49,18	Phil. Ducalet
ParM	29,36	Zorglub
PCQ	27,27	
Powerfonts	43,62	Xavier Leclercq
Project D	3,29	
Scrip It	26,28	
Setkey 2.0	16,22	
Sid	28,26	Cédric Beust
Sid II	49,20	Olivier Berger
Skew	49,34	Cédric Beust
Snap	28,27	
Thinker	24,16	
ToolManager	44,56	FFP
Transfile (calculatrice -> Amiga)	35,32	Léon Guilbirds
Wiconify	42,38	Cédric Beust

Organiseurs d'idées

Flow	27,24	
Qui! Quoi! Quand! Où!	26,22	Cédric Beust

PAO

Pagesetter 2	22,19	
Pagesetter 2	40,34	Dom. Bohin
Pagestream 1.6	21,20	
Professional Page 1.0	2,5	
Professional Page 1.1	3,12	
Professional Page 1.3	21,20	
Professional Page 2.1	44,20	Gilles Bihan
Publishing Partner Master 1.8F	29,5	
Publishing Partner Master 1.8F	30,29	
Publishing Partner Master testé	37,22	Gilles Bihan
Publishing Partner Pro. (préview)	1,34	

Tableurs

Intuicalc 1.12	49,37	Dom. Bonin
Maxiplan 4.09	49,38	Dom. Bonin
Maxiplan Plus 2.7	44,40	Dom. Bonin
Maxiplan Plus additif en	49,45	Dom. Bonin
Professional Calc	45,34	Olivier Berger
Professional Calc 1.04	49,43	Dom. Bonin

Traitement de textes

Amigatex	30,31	Ch. Vassallo
AZ	24,22	
Beckertext	2,10	
Excellence	7,29	
Excellence	16,9	
Excellence 2.0 en français	36,30	
Final copy	47,11	Phil. Ducalet
Gnuemacs	29,41	Cédric Beust
Gnuemacs	47,36	Cédric Beust
Kindwords	10,36	P. Ardichvili
Kindwords 2	16,11	
Profonts (pour ProWrite)	13,21	
Prowrite 2.0 préview	1,33	
Prowrite 2.01	3,6	
Prowrite 3.0.1	37,28	P. Ardichvili
Quickwrite	33,12	
Wordworth	40,42	Dom. Bonin
Wordworth 1.1	44,46	Dom. Bonin
Write & file	1,32	

Programmes éducatifs

A la poursuite de Carmen Sandiego	40,40	Malika
C.L.A.S.	24,16	
Centaur World Atlas V2.5	47,51	Rég. Rampnoux
Créativa	24,16	
Je découvre les formes (3-8 ans)	40,40	Malika
Micro C	37,38	

Périphériques

Cartes accélératrices

A3001 + disque dur	21,14	Roméo Rapido
AdSpeed	46,11	
Animate TurboBoard II	13,8	Tropic
Combo 68030 de GVP	36,18	Roméo Rapido
Combo 68EC030 40MHz de GVP	49,9	David Coronat
GVP 68030	15,6	Tropic
Hurricane 68020	18,12	
Hurricane 68030	23,20	

Cartes graphiques

Avidéo 12	38,12	Eric Laffont
Avidéo 12	38,14	Archos
Avidéo 24	40,6	Eric Laffont
Avidéo 24	45,18	Fabrice
Colorbust	37,12	Fréd. Labaltan
DCTV	43,12	Eric Laffont
DCTV	47,20	David Coronat
DCTV	47,23	Squonk
DCTV	47,24	Eric Laffont
DMI Resolver	48,44	Gilles Soulet
HAM-E	39,12	Fréd. Labaltan
HAM-E, Avidéo 24&DCTV	41,12	Eric Laffont
Harlequin	40,12	
Les cartes graphiques	38,5	
VD 2001	42,12	Eric Laffont

Cartes sonores et midi

Carte sonore 12 bits AD1012 + Studio 16	47,10	Phil. Ducalet
Carte sonore 12 bits et 16 bits	36,27	Nicolas Founel
Digital Sound Studio	46,40	
Echantillonneurs (comparatif)	25,12	Nicolas Fournel
Maestro	45,32	Nicolas Fournel
Midibox	32,19	
Professional music system	16,6	Chorizo Kid
Sunrize	44,14	Nicolas Fournel
Techno Sound Turbo	42,16	Nicolas Fournel

Disques durs

A500 HD+	32,16	Roméo Rapido
A590	15,47	
A590 démarrage économe	36,58	Xavier Leclercq
Disque dur du bidouilleur	28,30	Xavier Leclercq
Disques durs A2000 (comparatif)	17,8	Roméo Rapido
Disques durs A2000 (comparatif)	18,10	Roméo Rapido
Disques durs A2000 (comparatif)	34,13	
Disques durs A2000Erratum en	35,55	
Disques durs A500 (comparatif)	16,12	Roméo Rapido
Disques durs A500 (comparatif)	24,9	Roméo Rapido
Disques durs A500 (comparatif)	38,10	Eric Laffont
Giga Fix GT20	24,5	
GVP 40Q contre HDA506 20	11,8	
La saga du disque dur	36,32	Sweet Gigolo
Skyline	14,8	Roméo Rapido

Divers

Afficheur de piste pour A2000 Trackview 2000	33,10	
Amiga Action Replay MKIII	48,12	Marc Tecles
Amiga synchro express	25,10	
Amiga Tosh	26,16	
Boot selector	23,7	
Brake	25,8	
DigiPunch	31,23	Roméo Rapido
Double disque Chouette	26,52	
Firepower	25,8	
Flicker fixer pal	8,37	Pat. Conconi
Floptical Disk	42,8	Léon Guilbirds
Freezer Replay II et X Power pro	39,26	Nicolas Fournel
Lecteur de CD-ROM XETEC	35,10	
Lecteur de CD-ROM XETEC CDx-6501	47,16	F. Duhoux
Lecteur externe (comparatif)	7,40	
Mouse master	28,11	Roméo Rapido
Multiface	36,28	Nicolas Fournel
Multistart II	44,10	Pat. Conconi
Nordic Power	26,16	
Serial solution	35,30	Nicolas Fournel
Souris & trackballs, comment choisir?	35,12	P. Ardichvili
Stylo optique (light pen)	48,28	David Chemla
Stylo souris	37,10	P. Ardichvili
Syquest	40,20	
Tablette graphique easyl	3,16	
Transputer	12,34	
VES one	24,12	

Emulateurs

A-Max	39,30	Léon Guilbirds
A-Max II Plus	48,36	Léon Guilbirds
AT-WinOnce Plus	46,20	Gilles Bihan
Atonce	32,12	Xavier Leclercq
Carte PC/XT sur A2000	19,14	
Carte PC/XT sur A2000	27,35	
Carte PC/XT sur A2000	31,33	
Carte PC/XT sur A2000	33,38	
Carte PC/XT sur A2000	35,38	Euréka
Emplant	47,12	Gilles Bourdin

Emulateurs softs & échanges inter-ordinateurs

A-Max	9,6	
A-Max	18,8	
A-Max	22,18	
A-Max II	30,28	
Dos-2-dos	1,11	
Double talk	43,16	Bruce
Emulateur C64	2,12	
MSH:	26,25	
MSH:	32,39	
voir Saga de l'Amiga 6ème	46,26	Fabrice
PC Power Board	25,11	Nicolas Fournel
PC Power Board	31,22	
PC Power Board II	35,37	Roméo Rapido
ST	40,32	Léon Guilbirds

Extensions de RAM

pour A 500 Baseboard	33,10	
pour A 500 Minimax+Spirit	22,12	
pour A 500 RM550C	25,8	
pour A 500 Spirit IN500	8,13	
pour A 500 (comparatif)	22,14	Roméo Rapido
pour A 500 Trilogic	23,7	
pour A 500/2000 MegAChip	46,10	
pour A1000 Inboard	2,25	
pour A1000 Spirit IN1000	8,12	
pour A1000 Starboard	1,30	
pour A2000 Simmram-II	33,10	
pour tous Amiga Micron	4,35	

Interfaces Disque dur & Contrôleurs SCSI

A.L.F.3	29,5	
Data Flyer	35,30	Roméo
I.D.E.	48,30	Jérôme Pagès
GVP Hard Card	21,16	
GVP Hard Card FAASTROM	29,12	
erratum en	30,28	
Hardframe	22,10	Nicolas Fournel
PC sur A500-the wedge	2,7	
PC sur A500-the wedge	5,16	
trumpcard plus A-Max	21,15	

Moniteurs

Dossier moniteurs et connecteurs	44,52	Eric Laffont
Moniteur haute résolution A2024	26,15	Pat. Conconi
Moniteur longue persistance A2080	3,7	

Scanners

Handy scanner+Handy painter 2.0	7,39	
Scanner Print technik	14,26	Pat. Conconi
Scanner Sharp JX100	30,26	
Scanner Sharp JX300	14,26	Pat. Conconi

Unité centrale

A 500+	39,6	
A 500+ premières impressions	41,18	Xavier Leclercq
A 500+ : arrêt	48,4	
A 600	45,4	
A2500 <-> A3000	33,28	
A3000	25,23	Tropic
A3000	28,17	Zorglub
CDTV, le lancement	36,10	Phil. Ducalet
CDTV, un hybride	36,12	Nicolas Fournel
Nouvelles machines	49,12	Tintin

Vidéo

Amiga et vidéo	33,16	Jérôme Morin
Design Works	42,18	J.L. Faubert
Digitaliseurs Digitiger &VidiChrome	41,16	J.L. Faubert
Digitiger vs Digiview	43,10	Eric Laffont
Elan Performer	40,17	J.L. Faubert
Enregistrez vos images	47,34	J.L. Faubert
Filtre électronique DG88	4,29	
Frame Grabber	38,16	J.L. Faubert
Genlocks		
Genlock en kit	34,41	Mango
Genlock GST 2500	40,16	J.L. Faubert
Genlock incrustateur GST30	7,7	
Hi8, montage et son	27,31	Jérôme Morin
Home vidéo kit	23,12	El Yéti
Image master	18,15	El Yéti
Le périple d'un vidéo-amateur	18,22	Jérôme Morin
Le titrage	15,28	El Yéti
Le titrage	38,18	Jerôme Morin
Live & Invision plus	39,18	J.L. Faubert
Neriki	37,14	J.L. Faubert
Omni-gen 702	23,14	El Yéti
Photon Vidéo	10,30	El Yéti
Pro vidéo post	48,34	J.L. Faubert
Satellite et Télévision (la firme)	46,12	J.L. Faubert
Scala	36,22	Fréd. Labaltan
Scala Vidéotitler (500)	49,26	J.L. Faubert
Scanlock	18,15	El Yéti
Trame du Yéti 1	6,12	
Trame du Yéti 2	7,6	
Trame du Yéti 3	8,7	
Trame du Yéti 4	9,9	
Trame du Yéti 5	10,34	
Trame du Yéti 6	12,31	
Trame du Yéti 7	13,15	
Trame du Yéti 8	14,12	
Trame du Yéti 9	15,16	
Trame du Yéti 10	19,16	
Trame du Yéti 11	20,12	
Trame du Yéti 12	21,13	
Trame du Yéti 13	22,8	
Trame du Yéti 14	24,11	
Trame du Yéti 15	25,16	
Trame du Yéti 16	26,13	
Trame du Yéti 17	27,9	
Trame du Yéti 18	28,14	
Trame du Yéti 19	29,16	
Trame du Yéti 20	30,16	
Trame du Yéti 21	31,24	
V-Lan	29,18	
Vidéo - notions de base	13,22	
Vidéo director	49,30	Eric Laffont
Vidéo Express	44,10	J.L. Faubert
Vidéo-3D	37,16	L. Lichtenstein
Vidéo-3D : on cause	35,28	L. Lichtenstein
Vidéo-3D : on cause réponse	37,17	EVS Informat.
Vidéopilot V320	33,19	
Vidéotips	25,18	

Virus

Antivirus	18,27	Crystal Chip
Antivirus	19,27	Crystal Chip
B.G.S.9	20,16	Xavier Leclercq
BootX 4.49	48,48	Cédric Beust
Byte Bandit désassemblé	13,28	Eric Chauvel
Byte warrior désassemblé	11,32	Stéphane Bunel
Claas Abraham Virus	24,24	Xavier Leclercq
Diskdoctor	26,40	Xavier Leclercq
Généralités	1,11	
Halte à la psychose	13,8	Batchman
IRQ - comment le contrer	12,35	Roméo Rapido
IRQ désassemblé	13,26	Cédric Beust
L'extrême désassemblé	27,38	Xavier Leclercq
Lamer exterminator disséqué	19,20	P. Ardichvili
Lamer exterminator désassemblé	20,21	Cédric Beust
Return of lamer exterminator	33,48	Xavier Leclercq
Return of lamer exterminator	34,7	Xavier Leclercq
Saddam Hussein Virus	46,44	Xavier Leclercq
Saddam Hussein Virus: le plus virulent	36,16	Xavier Leclercq
Saddam Hussein Virus &Powerpacker 3.2	39,9	Xavier Leclercq
SCA désassemblé	9,15	Cédric Beust
Time bomber	22,30	Xavier Leclercq
VirusX 4.0	22,30	Cédric Beust

Alain Bourgery

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 90FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $79.00. Paiement chéque ou carte Visa à Editions Le Grand Moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières-Ouest, Québec G8Y 5G8 (Incluant la TPS et la TVQ.)

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, KV Overmeirelaan 20, 2100 ANVERS, Belgique
Tél 03-326.01.44

CLUBS

(rubrique gratuite)

FRANCE

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88
10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO-LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel: 20-04-40-49
59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Général de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76610 le Havre. Tel: 35-46-42-24.
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 ATCOM- Délégation région SUD. Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêcher- 83600 Fréjus TEL: 94.53.66.02(ap 19h00).
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison
92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex.

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, 1979- 1981 chaussée de wavre 1160 BRUXELLES XVI. BBS: ++32.2/ 678.36.65 V21-V22-V22b 8N1 24h/ 24, 7j./7. FAX: 322/673.74.05
4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) C.P. 621 Succursale Victoria Westmount (quebec) CANADA H3Z 2Y

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force, Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 12 numéros...........290F
Pour l'étranger (tous pays).........................345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés)**

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom..Prenom.......................................
Adresse...
....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.42.65.75

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration | | | | |

Date................................ **Signature**.............................

DES MILLIERS DE LOGICIELS A TELECHARGER AVEC QUICKTEL SUR 36 15 SM1



POUR RECEVOIR QUICKTEL, RETOURNEZ-NOUS LE BON CI-DESSOUS A : SM1 - CMD6 - 110, RUE SAINT-DENIS, 75002 PARIS OU PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 36 15 SM1.

AVEC VOTRE ORDINATEUR ET VOTRE MINITEL, (OU UN MODEM COMPATIBLE MINITEL) TELECHARGEZ CHAQUE SEMAINE DE NOUVEAUX LOGICIELS SANS VIRUS. FAITES VOTRE CHOIX SUR 36 15 SM1, LANCEZ QUICKTEL SUR VOTRE MICRO PUIS ATTENDEZ QUELQUES MINUTES POUR RECEVOIR LE PROGRAMME.

VOUS POUVEZ ALORS L'UTILISER ET LE GARDER CHEZ VOUS.

SI C'EST UN SHAREWARE ET QU'IL VOUS PLAIT, N'OUBLIEZ PAS L'AUTEUR...

UNIQUE ! SM1 VOUS OFFRE SON ASSISTANCE TELEPHONIQUE POUR VOUS CONSEILLER.

ALORS, SANS PLUS TARDER, VENEZ DECOUVRIR LA RICHESSE DE NOTRE COLLECTION DE SOFTS SUR 36 15 SM1.

CP N° 69874 - 1.27 FRS/MINUTE

BON DE COMMANDE AN

Je désire recevoir votre logiciel de Téléchargement QUICKTEL au prix de :

☐ Logiciel seul : 20 francs ☐ Logiciel + câble : 100 francs

Mon micro est un :

☐ PC 3 1/2 ☐ PC 5 1/4 ☐ ATARI ST ☐ AMIGA ☐ MAC

Pour PC et ATARI ST spécifiez le nombre de broches de votre sortie série:

☐ Câble 9 broches ☐ Câble 25 broches

Merci de joindre votre règlement par chèque bancaire ou postal .

Nom : ______________ Prénom : ______

Adresse : ______________________

Ville : ______________ Code Postal : ______